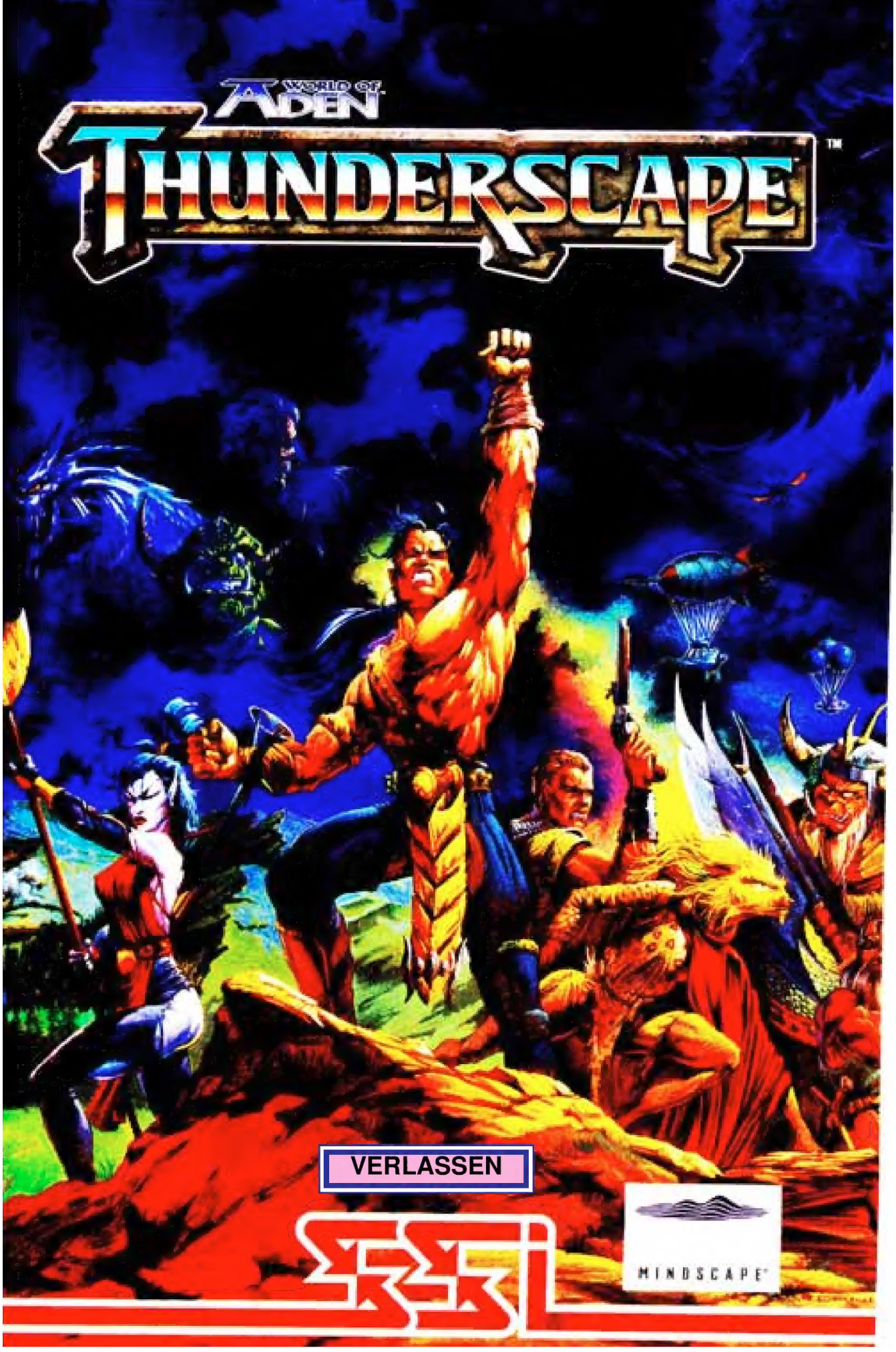

WORLD OF
ADEN
THUNDERSCAPE
VERLASSEN
MINDSCAPE

Schnelltasten

Taste	Funktion
p	Springen
*	Springen
i	Inventar
f	Geschoß feuern
z	Zaubern
s	Spiel speichern
l	Spiel laden
k	Autokarte
o	Optionen
Alt-X	Spiel beenden

INHALT

WELT VON ADEN i

Lieferumfang dieses Spiels 1

Verwendung der Maus . 1

Sofortiger Spielbeginn . 1

Lernprogramm/Kurzübersicht 1

Das Abenteuer beginnt 2

Der Abenteuerbildschirm 3
- Aktionsschaltflächen . 4
- Figurenporträts 4
- Aktive Figur 4

Mauszeiger 4

Bewegungen 6

Begegnung mit SNFs . . 7

Kampfmenü 8
- Angriffsoptionen 8
- Verteidigungsoptionen 9
- Versteckoptionen . . . 9
- Distanzwaffenoptionen 10
- Zauberoptionen . . . 10
- Inventaroptionen . . . 11
- Redeoptionen 11
- Letzte Befehle ausführen 11
- Zum vorherigen Menü/zur vorherigen Figur zurückkehren 11

Türen öffnen/Gegenstände aufheben 12

Gegenstände einkaufen 12

Bildschirmtext 13

Der Inventarbildschirm 13

Fertigkeiten, Zauberformen, Status und Gegenstände 14

Gegenstandsfelder . . 14
- Statistiken 14
- Figurenmodell 14
- Entfernen, Benutzen oder Beenden 15

Autokarte 16

Disk-Optionen 18

Spieloptionen 18

Tieferer Einstieg ins Spiel 19

Ihre Gruppe von Abenteurern erstellen 17

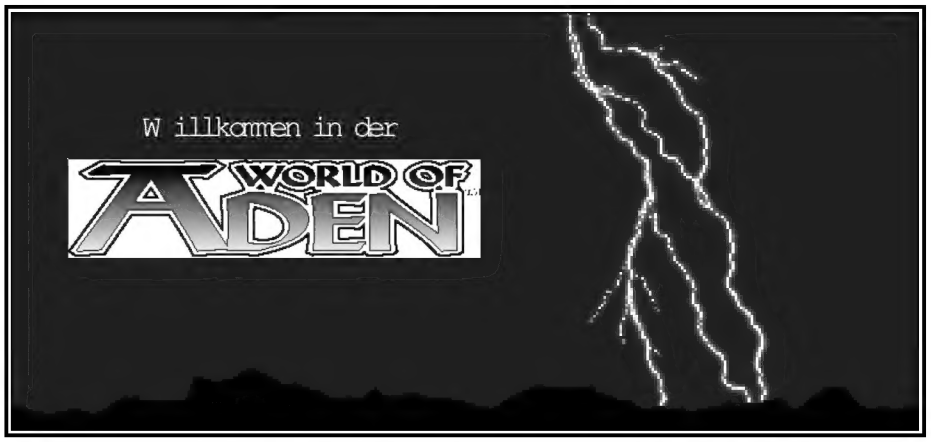
Schnell oder detailliert erstellte Figuren 19
- Rasse 20
- Geschlecht 22
- Archetyp 22
- Statistiken 24
- Andere Statistiken . 25

Fertigkeiten 26
- Kampfbezogene Fertigkeiten 26
- Kampfunabhängige Fertigkeiten 27

Zauberformen 29

Ausrüstung 36

Bestiarium 40



Vor zehn Jahren noch war Aden eine Welt, in der Frieden herrschte. Während des "Goldenen Zeitalters" legte man besonderen Wert auf das Wissen und sah die Erfindung von Magie und dampfgetriebener Technologie namens "Mechamagie". In einer einzigen kataklystischen Bewegung jedoch verfinsterte sich die Sonne und Tausende von furchtbaren Kreaturen, die man sonst nur aus Märchen kennt, wurden zum Leben erweckt. Der Kataklysmus und das hervorgerufene Böse wurden als die Verdunkelung bezeichnet, die entstandenen Kreaturen als Kreaturen der Nacht.

Die Verdunkelung breitet nun ihre Bösartigkeit über das gesamte Land aus, und die Armee der Kreaturen der Nacht hat den magischen Schild am Skelon-Paß in ihre Gewalt gebracht. Der Schild erstreckte sich über die Schlucht von der Glänzenden Zitadelle bis zur Vorhutburg und stellte die einzige Barriere dar, welche die Kreaturen der Nacht davon abhalten konnte, in das nördliche Land einzuziehen.

Als einziges Hindernis steht dem Vorstoß der dunklen Armee eine Gruppe von geplagten Rittern des Glänzenden Ordens entgegen. Ihre einzige Hoffnung liegt darin, daß eine mutige Gruppe von Abenteurern den Skelon-Paß zurückerobert und die Leuchtfeuer des magischen Schildes reaktiviert.

Im Abenteuerspiel THUNDERSCAPE, dem ersten Computerspiel in der WORLD OF ADEN, steuert der Spieler eine Gruppe von Figuren, die mehr als zwanzig gefährliche Stufen erkunden können, einschließlich einer Glänzende Zitadelle, der Vorhutburg sowie die Ruinen von Karegh-Konan, einer alten zerstörten Stadt der tiefen Zwerge.

Wenn die Figuren nicht ihr Heldentum in einem tapferen Kampf unter Beweis stellen und den magischen Schild am Skelon-Paß reaktivieren, werden die Armee der Kreaturen der Nacht und die Macht der Verdunkelung ganz Aden auf ewig einnehmen.

Lieferumfang dieses Spiels

Zur Spielepackung gehören dieses Handbuch, eine Thunderscape CD und eine

Datenkarte. Im Handbuch werden die Spielbefehle sowie Figuren, die verschiedenen Zauberformen und die Gegner erklärt. Vor Spielbeginn müssen Sie die Software gemäß den Anleitungen auf der Datenkarte von der Thunderscape CD installieren.

Verwendung der Maus

In diesem Handbuch bedeutet der Ausdruck "klicken", daß der Cursor auf den gewünschten Bereich auf dem Bildschirm gebracht und dann entweder die linke oder die rechte Maustaste gedrückt wird.

“Links klicken" bedeutet, daß der Cursor auf den gewünschten Bereich gebracht und dann die linke Maustaste gedrückt wird.

"Rechts klicken" bedeutet, daß der Cursor auf den gewünschten Bereich gebracht und dann die rechte Maustaste gedrückt wird.

Sofortiger Spielbeginn

Zu Thunderscape gehört ein Programm zum Erstellen von Figuren, mit dessen Hilfe Sie die Figuren für Ihr Abenteuer individuell kreieren und benennen können. Falls Sie sofort zu Spielen beginnen möchten, können Sie die bereits im Spiel gespeicherten Figuren verwenden.

Da Ihr Erfolg bei Thunderscape davon abhängt, wie gut Sie das Spiel verstanden haben und die Fertigkeiten und Talente Ihrer Figuren kennen, empfiehlt es sich, die Lektüre dieses Handbuches hier fortzusetzen, selbst wenn Sie mit den Figuren beginnen, die bereits im Spiel vorhanden sind. Die nachfolgenden Abschnitte “Lernprogramm /Kurzübersicht" (s.u.) und "Ihre Gruppe von Abenteurern erstellen" (S. 19) mögen besonders hilfreich sein.

LERNPROGRAMM/KURZÜBERSICHT

In diesem Lernprogramm werden Sie Schritt für Schritt durch die wichtigsten Bildschirme, Optionen und Menüs geführt, so daß Sie sich schnell und problemslos mit den wichtigsten Funktionen vertraut machen können, die für die erste Stufe in THUNDERSCAPE wichtig sind.

Im Anschluß an diese automatische Einleitungsvorführung erhalten Sie im Hauptbildschirm des Spiels fünf Wahlmöglichkeiten.

- Spiel mit Standard-Figurengruppe starten
- Ein gespeichertes Spiel laden
- Eine Gruppe aus max. vier Figuren erstellen
- Einleitung ansehen

Nach DOS verlassen Wählen Sie zunächst Spiel starten, um mit der Standard-Figurengruppe zu beginnen.

Das Abenteuer beginnt

Die Standardgruppe besteht aus vier Figuren: Kämpfer, Wunderheiler, Zauberer und Dieb.

Dieser Jurak, bekannt unter dem Namen "Gonchar der Kämpfer", ist gewandt im Schwertkampf und richtet aufgrund seiner Stärke zusätzlichen Schaden an. Mit Distanzwaffen wie diesem kurzen Bogen kann Gonchar Geschosse auf Gegner feuern, ohne in einen Nahkampf verwickelt zu werden. Gonchar kann auf Wunsch auch ein Schwert und ein Messer tragen und zwei Angriffe gleichzeitig ausführen.

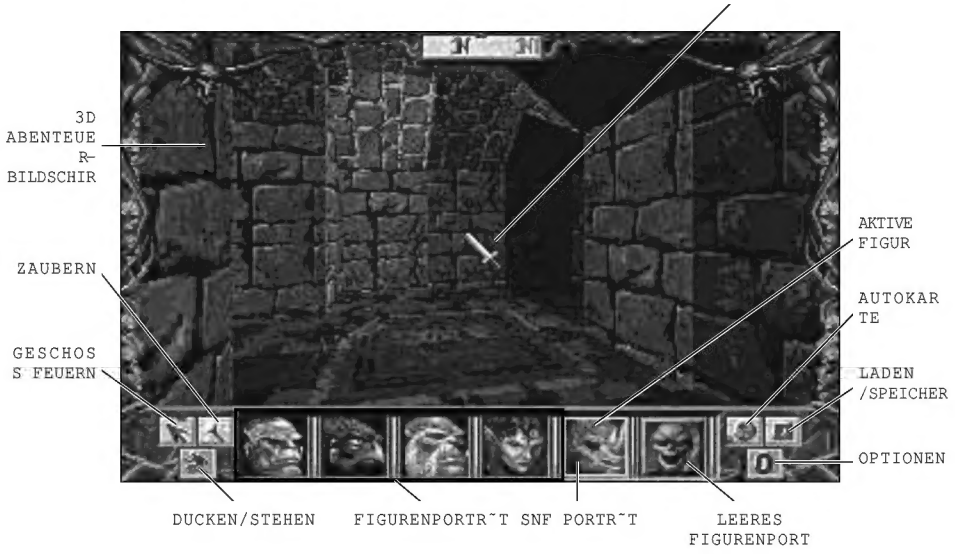
Delias, ein menschlicher Wunderheiler, der sich am besten mit den Kreaturen auskennt, welche die Verdunkelung hervorgebracht haben, hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, alle zu heilen, die gegen die Kreaturen der Nacht kämpfen. Seine Fähigkeiten, zu zaubern und eine Axt zu schwingen, machen ihn zu einer unerläßlichen Kraft. Delias feilscht weiterhin liebend gern und versucht stets, die günstigsten Preise auszuhandeln, wenn er mit seiner Gruppe in ein Geschäft geht. Er behauptet, er habe diese Fertigkeit von seinem Vater, einem Händler, geerbt.

Fylo, ein Goreaux-Zauberer, ist das intelligenteste Mitglied der Gruppe. Wie für seine Rasse üblich besitzt er eine natürliche Zauberfähigkeit. Wenn er in Bedrängnis gerät und aufgrund der Enge seinen Bauernspieß nur noch begrenzt einsetzen kann, entwischt Fylo oft, indem er seine Feinde in den Schlaf schickt oder mit einem grellen Lichtblitz blendet. Wie Gonchar mit seinem kurzen Bogen kann auch Fylo über einige Entfernung zaubern und somit die Gefahren eines Nahkampfes meiden.

Turoc Luckrider ist ein weiblicher Faerkin, deren Erfahrung in der Diebeskunst ihresgleichen sucht. Wenn sie die Gruppe führt, kann sie ihre Fertigkeiten einsetzen, um Schlösser zu knacken und Geheimtüren zu sehen. Wird sie beim Stehlen von Ausrüstung erwischt, kann sie es möglicherweise durch Redegewandtheit verhindern, auf immer des Geschäftes verwiesen zu werden. Mit einem Degen ausgerüstet und einer Lederrüstung bekleidet, erweist sie sich als schnelles und wertvolles Gruppenmitglied.

Bei ihrer Ankunft treten die Figuren auf das Dock in der Nähe eines verlassenen Wirtshauses am Fuße der Grauen Berge. Die Dorfbewohner sind größtenteils geflohen, um vor den einfallenden Kreaturen der Nacht zu entkommen. Abgesehen von einigen zähen Überlebenden, wie Theros, Wachtkommandant der Vorhutburg, Finea, Geschäftsinhaberin, und Bert, Wächter der Brücke, wagen sich nur die Figuren ins Freie.

Der Abenteuerbildschirm



Die Vorgänge spielen sich größtenteils auf dem Abenteuerbildschirm ab. Dort finden die meisten Aktionen statt, und von dort aus wird auch die Gruppe der Figuren gelenkt. Der Abenteuerbildschirm setzt sich aus vier unterschiedlichen Elementen zusammen: das 3D-Abenteuerfenster liefert eine Ansicht durch die Augen Ihrer Figur in der ersten Person, der Kompaß führt Ihre Gruppe durch gefährliche Labyrinthe, sechs Figurenporträtfelder und sechs Aktionsschaltflächen. Um eine Aktionsschaltfläche zu aktivieren, müssen Sie links darauf klicken.

Aktionsschaltflächen

Geschoss feuern
Eine Distanzwaffe auf ein Ziel abfeuern ohne in einen direkten Nahkampf verwickelt zu werden. Lesen Sie auch den Abschnitt ¸ber das Fadenkreuz auf der nächsten Seite.

Zaubern
Sprechen Sie einen Zauber aus der Entfernung aus, ohne in einen Nahkampf verwickelt zu werden.

Ducken/Stehen
Die Abenteurer ducken sich um somit auch in schwer zugängliche Bereiche vorzudringen. Mit einem weiteren Linkklick, richten sie sich wieder auf.

Autokarte
Betrachten Sie die Position Ihrer Abenteurer, sowie die direkte Umgebung.

Optionen
Erlaubt es Ihnen den Schwierigkeitsgrad, Sound, Waffenanimationen und Hilfstexte zu steuern.

Speichern/Laden
Erlaubt es Ihnen einen Spielstand abzuspeichern, zu laden oder zu DOS zur¸ckzukehren.

Figurenporträts

Wenn die Leisten neben den Figurenporträts vollständig blau gefärbt sind, sind die Figuren gesund; sobald die blaue Linie absinkt, sind die Figuren verletzt. Wenn die Figuren tot oder vergiftet sind, verändert sich der Rahmen um das Porträt farblich, um den geschwächten Zustand zu kennzeichnen. Um das Inventar einer Figur anzusehen, links auf ihr Porträt klicken.

Aktive Figur

Das Porträt einer aktiven Figur ist rot umrandet. Um eine neue Figur zu aktivieren, rechts über ihrem Porträt klicken. Die aktivierte Figur verwendet ihre Fertigkeiten automatisch. Stoßen die Figuren beispielsweise auf ein verschlossenes Tor und ist Turoc Luckrider die aktive Figur, knackt sie mit ihrer Fertigkeit das Schloß, wenn Sie links auf das Tor klicken.

Beachte: Gegenstände, die der Gruppe zugeteilt werden, werden im Inventar der am weitesten links stehenden Figur angeordnet und nicht im Inventar der aktiven Figur.

Mauszeiger
Während des Spiels verwandelt sich der Mauszeiger möglicherweise in die folgenden verschiedenen Symbole:

Schwert
Das Schwert ist die übliche Erscheinungsform des Mauszeigers in Thunderscape.

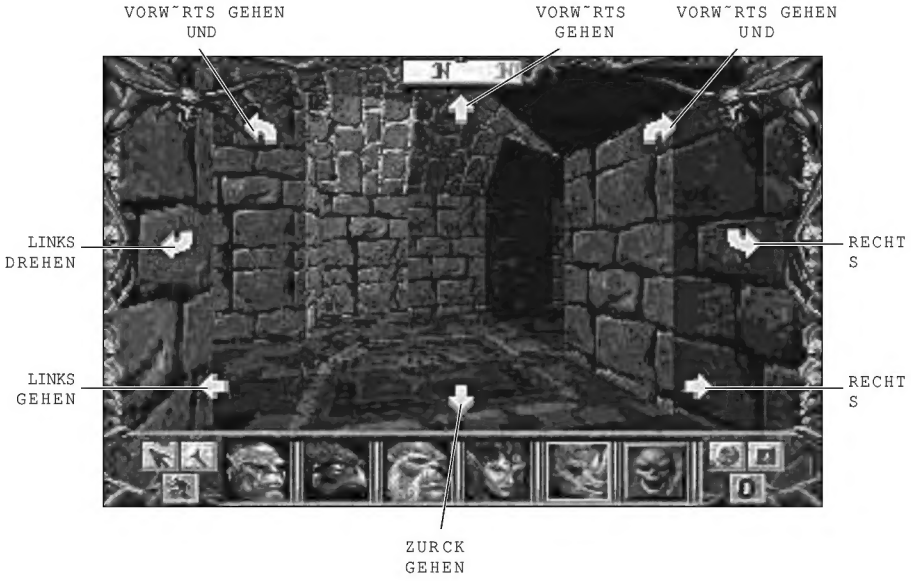
Faust
Der Mauszeiger verwandelt sich in eine Faust, wenn er auf Türen oder aufzuhebende Gegenstände bewegt wird. Um eine Tür zu öffnen oder einen Gegenstand aufzuheben, links klicken. Um einen aufgehobenen Gegenstand wieder abzulegen, rechts über dem 3D-Fenster klicken.

Fadenkreuz
Trägt die aktive Figur eine Distanzwaffen (z.B. einen Bogen), verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz, wenn er über Ziele bewegt wird, auf die geschossen werden kann. Zum Schießen erst links auf die Aktionsschaltfläche Geschoß feuern im Abenteuerbildschirm klicken, dann auf das Ziel klicken. Um den Schießvorgang abzubrechen, erneut links auf die Schaltfläche Geschoß feuern klicken.

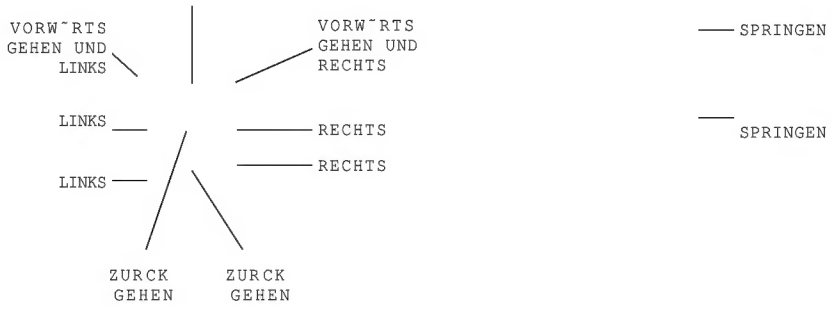
Mund
Nähert sich der Mauszeiger spielerneutralen Figuren (SNF), die mit Ihren Figuren sprechen, verwandelt er sich in ein Mundsymbol. Das Mundsymbol auf eine SNF stellen und links klicken, wenn die Figuren mit den SNFs sprechen sollen.

Sanduhr
Während das Spiel geladen wird, wird das Sanduhrsymbol angezeigt.

Bewegungen



Um die Figuren zu bewegen, die Zahlentastatur verwenden bzw. die rechte Maustaste gedrückt halten, um den Mauszeiger in einen Pfeil zu verwandeln, dann die Maus in die Richtung bewegen, in welche die Figur gehen soll. Zum Springen Zahlentastatur verwenden bzw. rechte Maustaste gedrückt halten und links klicken. Zum Rennen während der Bewegung Umschalt-Taste gedrückt halten.



Als die Figuren aus ihrem Boot steigen, werden sie vom Wachtkommandant der Vorhutburg empfangen. Er ist ein Ferran namens Theros; auf seinem menschlichen Körper sitzt der Kopf eines Rhinozerosses. Er überreicht der Gruppe ein Pergament, auf dem die zu bewältigende Aufgabe beschrieben wird.

Begegnung mit SNFs

Eine erstellte Figur kann die Gruppe unter keinen Umständen verlassen. Im Laufe des Spiels werden jedoch viele SNFs (spielerneutrale Figuren) darum bitten, in Ihre Gruppe von loyalen und engagierten Figuren aufgenommen zu werden, um Sie in ihrer Mission zu begleiten.

Wenn eine SNF spricht, wird der Dialog möglicherweise auf dem Bildschirm angezeigt. Um die gesamte Mitteilung anzuzeigen, die Pfeiltasten drücken. Um die Diskussion fortzusetzen, links auf ein hervorgehobenes Wort klicken. Durch Drücken der Eingabetaste wird die erste Option ausgewählt.

Wenn Sie beschließen, eine SNF in Ihre Gruppe aufzunehmen, wird ihr Porträt in einem der leeren Figurenfelder unten im Abenteuerbildschirm eingesetzt. Daraufhin wird diese Figur gehandhabt wie die ursprünglichen Figuren auch. Wenn für eine neue SNF kein Platz mehr vorhanden ist, muß eine andere SNF die Gruppe verlassen.

Beachte: Wird eine SNF ausgewechselt, nimmt sie alle Gegenstände in ihrem Inventar mit. Aus diesem Grund kann eine SNF von anderen Figuren keine Gegenstände erhalten bzw. Ausrüstung nicht gemeinsam mit anderen nutzen.

Nachdem Sie gelernt haben, wie die Figuren bewegt werden, und entschieden haben, ob Sie Theros in Ihre Gruppe aufnehmen möchten, die Klippen in der Nähe erkunden. Werden die Figuren angegriffen, erscheint das Kampfmenü.

Kampfmenü

In Thunderscape gibt es drei Möglichkeiten, einen Gegner anzugreifen: Distanzwaffen feuern, zaubern oder einen Nahkampf führen. Werden die Figuren angegriffen, erscheint automatisch das Kampfmenü. Möchten die Figuren angreifen, bevor die Gegner näher kommen, links auf die Schaltflächen Geschoß feuern oder Zaubern im Abenteuerbildschirm klicken, um Distanzwaffen einzusetzen oder zu zaubern.

Im Kampfmenü stehen mehrere Angriffsoptionen zur Verfügung, die je nach Fertigkeiten Ihrer Figuren durch verschiedene Symbole dargestellt werden. Ein ausgeblendetes Symbol bedeutet, daß diese Angriffsoption für diese Figur nicht verfügbar ist.

Beachte: Jeder Angriff hängt von einer Fertigkeitsstufe ab. Pro 150 Punkte bei einer Fertigkeit (100 bei Kampfsport) gewinnt die Figur für jede Hand einen weiteren Angriff hinzu.

Um einen einzelnen anzugreifenden Gegner auszuwählen, während des Kampfes links auf diesen Gegner klicken. Daraufhin wird der ausgewählte Gegner hervorgehoben und alle Angriffe der Figuren auf ihn gerichtet. Wurde kein spezieller Gegner ausgewählt, greifen die ausgewählten Figuren verschiedene Ziele an.

Angriffsoptionen

Um Waffen im Nahkampf einsetzen zu können, muß eine Figur diese in der Hand halten. Ist ein Symbol ausgeblendet, verfügt diese Figur nicht über diese Fertigkeit oder hat nicht die richtige Waffe in der Hand.

Standardangriff: Ein direkter Angriff mit der gezogenen Waffe, der die normale Chance zu treffen benutzt.

Berserkerangriff: Verdoppelt die Chance den Gegner zu treffen, erhöht aber ebenfalls die Chance getroffen zu werden.

Punktangriff: Ein schwierigerer Angriff, der aber dem Gegner mehr Schaden zufügt als ein Standardangriff.

Ablenkangriff: Ein Angriff der eine Schwäche des Gegner, den anderen Figuren aufzeigt und ihn damit leichter treffen lässt.

Mächtiger Schlag: Ein schlagender Angriff, der gewöhnlicherweise mit Knüppeln oder Keulen gemacht wird und den Schaden verdreifacht.

Schildschlag: Ein Standardangriff, dem ein Schlag mit dem Schild folgt, aber deshalb die Deckung aufgeben muss.

Tritt: Eine Bewegung, die bei den entsprechenden Fähigkeiten des Kampfsports 2-12 Schadenspunkte, plus Bohuspunkte durch Fähigkeit oder Stärke, anrichten kann.

Nahkampf: Erlaubt es der Figur in einen Nahkampf überzugehen und den Gegner mit einem Messer, Dolch oder Stilett anzugreifen. Dieses reduziert allerdings die Verteidigung der Figur.

Beachte: Bei einem Angriff setzen die Figuren automatisch die Hälfte ihrer Waffenfertigkeiten für Paraden, ihre gesamte Schildfertigkeit zum Blockieren und zwei Drittel ihrer akrobatischen Fertigkeiten zum Ausweichen des feindlichen Angriffs ein.

Verteidigungsoptionen

Defensive Bewegungen können bei vorsichtigen Angriffen, Blockaden oder sogar zur Flucht eingesetzt werden, wenn sich ein Gegner für den Kampf mit den Figuren als zu gefährlich erweist.

Defensiver Angriff: Ein kontrollierter Angriff, der die Hälfte der Fähigkeiten der Figur nutzt, der geringen Schaden verursacht, aber die Verteidigung verbessert.

Parieren: Nur möglich wenn die Figur eine Stabwaffe trägt. Diese defensive Bewegung erlaubt es der Figur einen Gegenangriff durchzuführen, wenn sie angegriffen wird.

Ausweichen: Das Ausweichen eines Schlages, der die akrobatischen Fähigkeiten der Figur nutzt.

Fliehen: Die Figuren unterbrechen den Angriff und haben damit die Möglichkeit dem Feind davonzulaufen.

Versteckoptionen

Wenn sich ein direkter Angriff als wirkungslos herausstellt, kann eine Figur mit Versteckfertigkeiten gegen einen schwierigen Gegner möglicherweise die Oberhand gewinnen. Es ist zu beachten, daß eine Figur zunächst die Fertigkeit des Versteckens erfolgreich einsetzen muß, bevor sie den Gegner von hinten erstechen kann.

Verstecken: Gibt einer Figur die Möglichkeit sich in einer dunklen Ecke zu verstecken und damit das Erstechen von hinten vorzubereiten und unerwarteten Angriffen aus dem Weg zu gehen.

Von hinten erstechen: Die effektivste Angriffsart. Das erstechen von hinten kann bis zu 5 Mal soviel Schaden anrichten, wie ein normaler Angriff. Figuren können nicht von hinten erstechen, wenn Sie Stabwaffen, Feuerwaffen oder Bögen tragen.

Distanzwaffenoptionen

Beachte: Distanzangriffe mit Bogen, Gewehren oder Zaubern können vor dem Nahkampf vorgenommen werden, wenn die aktive Figur eine Distanzwaffe trägt. Um aus der Entfernung anzugreifen, links auf die Aktionsschaltfläche Geschoß feuern klicken. Während des Nahkampfs können Angriffsmanöver mit Distanzwaffen durchgeführt werden, indem eines der folgenden Symbole ausgewählt wird.

Schiessen: Feuert die aktuelle Distanzwaffe ab.

Punktangriff: Feuert die aktuelle Distanzwaffe auf den Kopf eines Gegners, wo sie den meisten Schaden anrichten kann.

Zielen: Pro Runde, die eine Figur zielt, erhält sie ein 50 % grössere Chance den Gegner zu treffen. Dieses ist ein kumulierter Wert, d.h. eine Figur erhält eine 150 %ige Chance zu treffen, wenn Sie 3 Mal hintereinander zielt.

Zauberoptionen

Im Menü Zauberoptionen werden die Zauberfertigkeiten der Figuren, ihre verfügbaren Manapunkte sowie die erforderlichen Manapunkte, um diesen Zauber auszuüben, aufgeführt.

Links auf die Pfeilspitzen unten am Bildschirm klicken, um die Anzahl der Manapunkte, die für den ausgewählten Zauber bereitgestellt werden sollen, zu erhöhen oder zu verringern. Um mehr Zauberformen anzuzeigen, links auf die Pfeilspitzen auf der linken Bildschirmseite klicken. Um den Zauber auszuüben, links auf Zaubern klicken. Durch Auswahl von Beenden geht die Anzeige auf das Kampfmenü zurück. Auch vom Abenteuerbildschirm aus kann gezaubert werden, indem links auf die Aktionsschaltfläche Zaubern geklickt wird.

Inventaroptionen

Dieses Symbol zeigt das Inventar einer Figur an, in dem Waffen ausgewechselt und Gegenstände wie Zauberstab, Zaubertrank und Schriftrolle eingesetzt werden können. Diese Option erfordert den gesamten Spielzug einer Figur.

Feind verwirren: Der Versuch die Gedankengänge des Gegners zu unterbrechen, indem die Fähigkeit des schnellen Redens eingesetzt wird.

Mit Feind reden: Einige Gegner können davon abgebracht werden die Abenteurer anzugreifen, aber nur wenn die Figuren von sich aus eine Diskussion einleiten wollen.

Bestechung: Falls alle anderen Fähigkeiten versagen sollten, kˆnnen einige Gegner bereit sein gegen Geld vom Angriff abzu-lassen. Die Chancen sind jedoch gering, das eine Kreatur der Nacht an Geld mehr interessiert ist als am Kampf.

Redeoptionen

Gelegentlich können Konfliktsituationen durch Redegewandtheit, wirres Gerede oder Bestechung leicht gelöst oder vermieden werden.

Letzte Befehle ausführen

Die Befehle der Figur aus der vorherigen Runde wiederholen.

Zum vorherigen Menü/zur vorherigen Figur zurückkehren

Durch Drücken dieser Schaltflächen kann zum vorherigen Menü zurückgekehrt werden. Im Kampfmenü führt ein erneutes Drücken dieser Schaltfläche zur vorherigen Figur.

Nach dem Sieg über mehrere Riesenbienen, die Figuren zum Gebäude nördlich des Docks führen. Es handelt sich um ein kleines Geschäft, wo die Figuren Waffen, Rüstung und andere Gegenstände kaufen können.

Beachte: Falls Diebe wie Turoc Luckrider ihre Fertigkeiten als Taschendieb ausprobieren möchten und einige Ausrüstungsgegenstände aus dem Geschäft stehlen, läuft die gesamte Gruppe Gefahr, des Geschäftes verwiesen zu werden, woraufhin der Geschäftsinhaber zukünftig jeglichen Zutritt verweigern könnte.

Türen öffnen/Gegenstände aufheben

Um eine Tür zu öffnen oder einen Gegenstand aufzuheben, links klicken, wenn der Mauszeiger sich in ein Faustsymbol verwandelt.

Nachdem links auf einen Gegenstand geklickt wurde, nimmt der Mauszeiger die Gestalt des aufgehobenen Gegenstandes an. Rechts auf das Figurenporträt klicken, um den Gegenstand automatisch im Inventar dieser Person hinzuzufügen; rechts über dem 3D-Fenster klicken, um den Gegenstand auf dem Boden abzulegen.

Gegenstände einkaufen

In Thunderscape gibt es drei Geschäfte, wo die Figuren Ausrüstung für ihr Abenteuer kaufen, stehlen oder identifizieren können. Geschäftsinhaber verkaufen alles, von Standardwaffen und -rüstung bis zu magischen Waffen, alten Artefakten, Ringen, Schriftrollen und Zaubertränken. Die verschiedenen Geschäfte sind auf bestimmte Waren spezialisiert.

Um das Inventar einer Figur einzusehen, links auf ihr Porträt klicken oder rechts klicken, um diese Figur zu aktivieren.

Nachdem die Figuren das Geschäft betreten haben, links auf die Art der Gegenstände klicken, die sie kaufen möchten. Zum Verkauf stehende Gegenstände erscheinen über den Figurenporträts. Um einen Gegenstand zu kaufen, links darauf klicken. Um weitere Gegenstände anzuzeigen, links auf die Pfeile klicken.

Um Geräte zu verkaufen, links auf die Schaltfläche Kaufen/Verkaufen klicken, um zwischen Kaufen und Verkaufen umzuschalten. Wenn Figuren ihre Waffen verkaufen, erscheinen die Gegenstände, die diese Figuren besitzen, im Gegenstandsfenster. Um einen Gegenstand zum Verkauf auszuwählen, links darauf klicken.

Um einen mysteriösen Gegenstand zu identifizieren, links auf die Schaltfläche Identifizieren und dann auf den entsprechenden Gegenstand klicken.

Um das Glück einer Figur beim Stehlen versuchen zu können, muß diese Figur über die Fertigkeit Taschendieb verfügen. Ist dies der Fall, links auf die Schaltfläche Stehlen klicken. Seien Sie aber auf die Konsequenzen gefaßt.

Die Figuren sind möglicherweise in einer Situation, in der sie mehr Gold brauchen, um wichtige Waffen oder Gegenstände zu kaufen. Sie haben Glück, denn einige der nahegelegenen Höhlen enthalten lilafarbene und blaue Edelsteine, die aus den Höhlenwänden ausgegraben werden können. Die Gruppe sollte jedoch wissen, daß diese Höhlen von den Kreaturen der Nacht bewohnt werden, und daher ihre Waffen in der Hand und ihre Rüstung bereit halten.

Bildschirmtext

Während die Figuren eine Stufe erkunden, wird auf dem Bildschirm möglicherweise Text angezeigt. Mit Hilfe der Pfeiltasten den Text anzeigen, dann links klicken oder die Eingabetaste drücken, um die Mitteilung zu entfernen.

Der Inventarbildschirm

Um das Inventar einer Figur anzuzeigen, unten im Abenteuerbildschirm links über einem Figurenporträt klicken.

Fertigkeiten, Zauber, Status und Gegenstände

Um Fertigkeiten, Zauberformen, Status und Gegenstände einer Figur anzuzeigen, links auf die entsprechende Schaltfläche klicken.

Der Status einer Figur wird durch einen grünen (Gift), gelben (Säure) oder grauen (tot) Rahmen um ihr Porträt angezeigt. Um die jeweiligen Auswirkungen anzuzeigen, links auf die Schaltfläche Status klicken.

Gegenstandsfelder

Jede Figur trägt vier Beutel, die jeweils acht Gegenstände fassen. Die Gegenstände, die Ihre Figuren in das Abenteuer mitnehmen sollen, können in die jeweiligen Inventarfelder der Beutel eingesetzt werden.

Statistiken

Zwischen dem Figurenmodell und dem Figurenporträt werden Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Willenskraft, Gesundheit, Rasse, Geschlecht sowie gegenwärtige und maximale Gesundheitspunkte, Mana (Zauberpunkte), Stufe, Erfahrung und verfügbare Goldmenge der Gruppe angezeigt.

Figurenmodell

Das Figurenmodell, an dem verschiedene Rüstungs- und Waffengegenstände angebracht werden können, stellt den Körper der Figur dar. Gegenstände, in am Modell angebracht werden, stehen der Figur zum Gebrauch bereit. Die Gegenstände lassen sich an folgenden Körperteilen anbringen:

® Kopf: Helm, Haube, Kappe

® Hals/Schulter: Abzeichen, Amulette

® Brust/Arme: Körperpanzer (Hemden)

® Hände: bis zu 6 Ringe, 1 Primärwaffe und eine Sekundärwaffe oder ein Schild

® Taille: Gürtel

® Beine: Beinpanzer (Hosen)

® Füße: Stiefel

Beachte: Rechts auf die Hände klicken, um die Ringe an die Finger der Figuren zu stecken.

Obwohl männliche und weibliche Figurenmodelle angezeigt werden, passen gefundene Kleidungsstücke jeder Figur. Um einen Gegenstand zu identifizieren und sich den Namen anzeigen zu lassen, mit dem Mauscursor auf den Gegenstand zeigen.

Unten am Bildschirm entlang sind die Figurenporträts angeordnet. Um das Inventar einer anderen Figur anzuzeigen, einfach links auf ihr Porträt klicken.

Entfernen, Benutzen oder Beenden

Entfernen

Um einen Gegenstand aus dem Inventar einer Figur zu entfernen, links auf den entsprechenden Gegenstand klicken, dann links auf die Schaltfläche Entfernen klicken. Um einen Gegenstand vom Abenteuerbildschirm zu entfernen, rechts klicken, wenn der Gegenstand sich über dem 3D-Fenster befindet.

Benutzen

Um einen Gegenstand, wie z.B. Stab, Zaubertrank, Schriftrolle oder Buch zu benutzen, rechts auf den Gegenstand oder links über dem Gegenstand klicken, dann links auf die Schaltfläche Benutzen klicken.

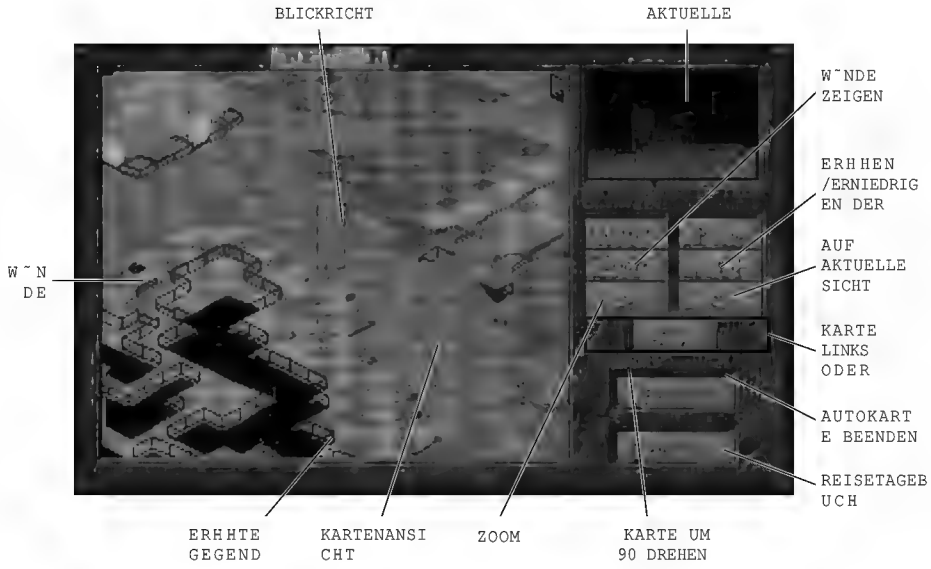
Beenden

Links auf die Schaltfläche Beenden klicken, um zum Abenteuerbildschirm zurückzukehren.

Nachdem Ihre Figuren mit Waffen und Rüstung ausgestattet wurden, sind sie bereit zum Kampf. Die Schlucht unter dem Skelon-Paß ist gefährlich; falls sich die Figuren von Wunden erholen müssen, können die Gesundheitspunkte durch Heilzauber oder -zaubertränke zurückgewonnen werden. Während einer Kampfpause erneuern sich die Gesundheitspunkte der Figuren langsam. Manapunkte lassen sich jedoch erst mit der Zeit wiedergewinnen.

Nachdem die Figuren ihre Gesundheitspunkte zurückgewonnen haben, sind sie erneut für ihre Mission bereit. Die Autokarte kann dabei helfen, genau zu sehen, welche Bereiche die Gruppe bereits erkundet hat und was noch zu erkunden bleibt.

Autokarte



Um die Autokarte anzuzeigen, die Schaltfläche Autokarte unten rechts im Abenteuerbildschirm auswählen oder die Taste K auf der Tastatur drücken. Während die Autokarte angezeigt wird, ist das Spiel unterbrochen.

Kartenanzeige

Die Autokarte zeigt ungefähr 75% des Abenteuerbildschirms an und gibt eine Höheneinteilung des Bereichs um die Gruppe herum wieder. Beim ersten Anzeigen der Autokarte weist ein blinkendes Prisma auf die Position der Gruppe und ihre Richtung hin.

Auf der Karte werden nur Bereiche angezeigt, welche die Gruppe gesehen bzw. bereist hat. In dieser Anzeige erscheinen Wände lila, Türen grün und verschiedene Höhenstufen oder Böden in unterschiedlichen Graustufen.

Um die Anzeige zu verschieben, mit der Maus auf die Anzeige gehen, linke Maustaste gedrückt halten und Maus verschieben.

Wände anzeigen

Zeigt Wände an und füllt sie entweder lilafarbig aus oder entfernt die Farbdarstellung, um nur Umrandungen anzuzeigen.

Wände erhöhen/erniedrigen

Erhöht die Wände, um einen Höhenvergleich zueinander und zu den Figuren zu ermöglichen. Links auf diese Schaltfläche klicken, um die Wände zu erhöhen, rechts klicken, um die Wände zu erniedrigen.

Zoom
Links auf die Schaltfläche Zoom klicken, um die Vergrößerung zu erhöhen. Rechts auf die Schaltfläche Zoom klicken, um die Vergrößerung zu reduzieren.

Aktuelle Richtung der Gruppe
Stellt die Autokarte auf die ursprüngliche Richtung der Gruppe und die ursprüngliche Vergrößerung zurück.

Karte nach links drehen/Karte nach rechts drehen
Durch Betätigen der jeweiligen Schaltfläche bewegt sich die Karte in die gewünschte Richtung.

Karte um 90 Grad drehen
Durch Betätigen dieser Schaltfläche oder der Leertaste wird die Karte in 90-Grad-Abschnitten gedreht.

Autokarte beenden
Kehrt zum Abenteuerbildschirm zurück.

Reisetagebuch
Zeichnet Mitteilungen und wichtige Tatsachen auf, welche die Figuren entdecken.

Während die Figuren die Schlucht erkunden, kommen sie an eine Brücke, wo ein Troll namens Bert ihnen solange den Weg versperrt, bis sie seine verlorene Keule gefunden haben. Nachdem die Keule aufgefunden und an Bert zurückgegeben wurde, bittet Bert, in die Gruppe aufgenommen zu werden.

Nachdem die Figuren die Brücke überquert haben, können sie den dampfgetriebenen Aufzug benutzen, um die oberen Höhenstufen der Bergwelt zu erkunden. Verschiedene Höhlen bergen geheimnisvolle Gegenstände . . . oder grauenvolle Kreaturen der Nacht.

Von dort aus setzen die Figuren ihre Mission fort. Das Schicksal des nördlichen Landes und vielleicht sogar von Aden liegt in ihren Händen.

Disk-Optionen

Während Ihre Gruppe die erste Stufe in Thunderscape erkundet, möchten Sie vielleicht Ihr aktuelles Spiel speichern. Dazu links auf die Aktionsschaltfläche Spiel speichern/laden im Abenteuerbildschirm klicken.

Ein Spiel speichern
Um ein Spiel zu speichern, links auf einen der vier freien Plätze klicken, an dem Sie das Spiel speichern möchten. Dann links auf die Schaltfläche Speichern unten am Bildschirm klicken und eine Beschreibung eingeben.

Ein gespeichertes Spiel laden
Um ein gespeichertes Spiel zu laden, links auf das Spiel klicken, daß Sie spielen möchten, dann links auf Laden klicken.

Beenden
Um den Bildschirm Disk-Optionen zu verlassen, links auf BEENDEN klicken.

DOS
Um nach DOS zu verlassen, links auf die Schaltfläche DOS klicken.

Spieloptionen

In diesem Menü lassen sich verschiedene Möglichkeiten auswählen, wie Thunderscape gespielt werden kann.

Musik Aus/Ein
Durch Betätigen dieser Schaltfläche läßt sich die Musik des Spiels aus- und einschalten.

Stimme Aus/Ein
Durch Betätigen dieser Schaltfläche läßt sich die Stimme der spielerneutralen Figuren (SNF) aus- oder einschalten.

Klangeffekte (SFX) Aus/Ein
Durch Betätigen dieser Schaltfläche lassen sich die Klangeffekte des Spiels aus- oder einschalten.

Hilfetext
Durch Betätigen dieser Schaltfläche wird ein Textdialogfeld angezeigt oder ausgeblendet, das bei spielerneutralen Figuren oder an bestimmten Orten erscheint. Bei ausgeschalteten Klangeffekten wird der Text automatisch angezeigt.

Schwierigkeit
Es stehen drei verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl:

® Leicht: Gegner sind leichter zu treffen und haben weniger Gesundheitspunkte. Figuren erhalten mehr Fertigkeitspunkte, wenn sie höhere Stufen einnehmen.

® Mittel: Gegner und Figuren sind normal.

® Schwer: Gegner sind schwerer zu treffen und zu besiegen. Figuren erhalten weniger Fähigkeitspunkte pro Stufe.

Waffenanimationen Aus/Ein
Ein Ausschalten der Waffenanimationen erhöht möglicherweise die Ausführungsgeschwindigkeit des Spiels.

TIEFERER EINSTIEG INS SPIEL

Nachdem Sie sich im Lernprogramm und der Kurzübersicht mit den wichtigsten Menüs und Optionen des Spiels vertraut gemacht haben, wird nun im folgenden beschrieben, wie Sie Ihre eigenen Figuren erstellen können und welche Archetypen, Fertigkeiten, Zauberformen und Waffen es gibt.

Ihre Gruppe von Abenteurern erstellen

Eine Gruppe kann aus bis zu vier von Ihnen erstellten und zwei spielerneutralen Figuren (SNFs), die bei der Erkundung des Skelon-Passes aufgenommen werden, bestehen. Gehören weniger als vier erstellte Figuren zur Gruppe, können mehr als zwei SNFs aufgenommen werden.

Um eine Gruppe von Figuren zu erstellen, zum Hauptbildschirm des Spiels gehen und links auf Gruppe erstellen klicken. Wenn der Inventarbildschirm erscheint, links auf das leere Figurenporträtfeld klicken, das unten auf dem Bildschirm mit einem roten Rahmen versehen ist. Wenn das Menü Figur erstellen erscheint, können Sie eine Figur Schnell oder Detailliert erstellen.

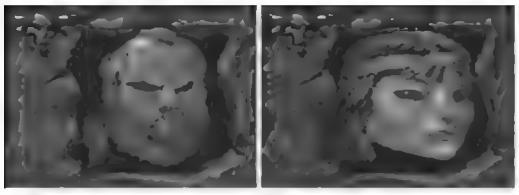
Schnell oder detailliert erstellte Figuren

Figuren können schnell erstellt werden, indem Rasse, Geschlecht, Archetyp und Porträt ausgewählt werden. Detailliert erstellte Figuren unterliegen keinerlei Archetypbeschränkungen und können über eine größere Palette an Waffen und Fertigkeiten verfügen.

Rasse

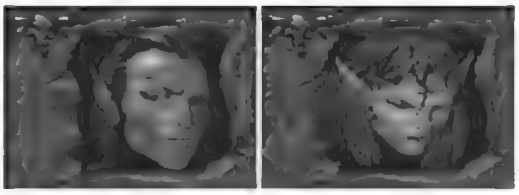
In der WELT VON ADEN gibt es mehrere Rassen, wovon acht am meisten verbreitet sind. Jede Rasse verfügt über bestimmte Fertigkeiten und Eigenschaften. Faerkins beispielsweise können erstaunliche Geschicklichkeit besitzen, haben jedoch nur eine begrenzte Stärke. Andere Rassen, wie z.B. Menschen, sind jedoch vielseitig begabt und können in fast allen Bereichen gute Ergebnisse erzielen.

Zwerge



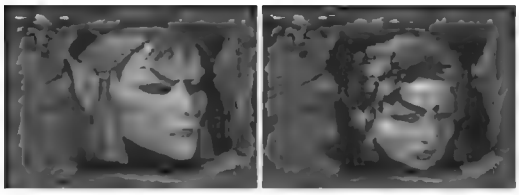
Zwerge sind eine geheimnisvolle Rasse, kurze und stämmige Humanoiden mit groben Zügen, breiten Nasen und kräftigen Muskeln. Zwerge sind für ihren Mut und ihre Seelenstärke sowie für ihre Tarnungskunst, Heimlichkeit und einfache Mechanik bekannt. Zwergenfrauen tragen ihr Haar in langen Zöpfen, Männer lassen sich schon im jungen Alter einen Bart wachsen. Zwerge können äußerst stark und gesund, jedoch möglicherweise nur begrenzt geschickt sein.

Elfen



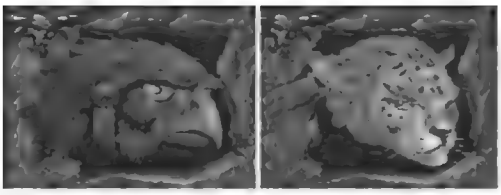
Elfen sind groß, dünn, beweglich und von noblem Aussehen. Ihre Ohren laufen spitz zu und ihre Augen sind leicht schlitzförmig. Die meisten Elfen haben dunkle Haare, obwohl auch blonde, rote und silberfarbene Haare nicht unüblich sind. Elfen sind natürlich mit der Natur und der Magie verbunden, verschließen sich jedoch der Mechamagie, ein Mißtrauen, das von ihren auf Bäumen lebenden Vorfahren stammt. Elfen sind besonders gut bei Fertigkeiten, die Intelligenz und Geschicklichkeit erfordern, verfügen jedoch nur über begrenzte Stärke und Gesundheit.

Faerkin



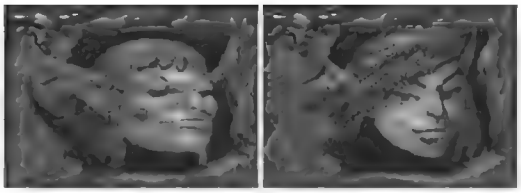
Faerkins scheinen eine Kreuzung zwischen Menschen und einem seltenen Feenvolk zu sein. Sie sehen fast wie kleine Kinder aus, nur ihre spitz zulaufenden Ohren und ihr ernster erfahrener Gesichtsausdruck verraten ihre wahre Herkunft. Obwohl Faerkins schlank und recht klein gebaut sind, machen sie ihren offensichtlichen Mangel an Stärke durch robuste, äußerst gute Gesundheit, hohe Geschicklichkeit und Zauberpotential wett.

Ferrane



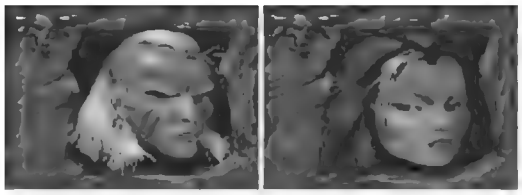
Ferrane sind das Ergebnis eines Mutationsexperimentes zwischen Tieren und humanoiden Hybriden. Ein Ferran verfügt über Intelligenzpotential und allgemeine Körperform eines Menschen, einer Elfe oder eines Zwerges, weist jedoch einen Tierkopf, Tierhände oder -klauen sowie die Muskulatur eines Tieres auf. Ferrane können sich im harten Kampf auf ihre tierische Stärke und Geschicklichkeit verlassen, besitzen jedoch oft wenig Intelligenz und Willenskraft.

Goreaux



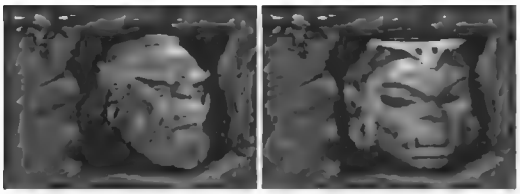
Goreaux sind kurze Goblinoide mit Hakennasen und übergroßen spitzen Ohren. Im allgemeinen besitzen sie wenig Stärke und eine schlechte Gesundheit, sind jedoch sehr intelligent, willensstark und geschickt. Goreaux sind besonders für ihre mechanischen und magischen Fertigkeiten bekannt, vor allem um Geräte und Waffen im Kampf gegen die Kreaturen der Nacht zu entwickeln. Die Goreaux-Rasse neigt zum Zaubern und ist aufgrund ihrer hohen Intelligenz besonders im Handel erfolgreich.

Menschen



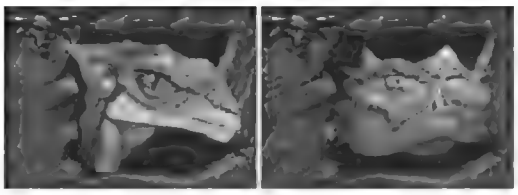
Menschen sind vielseitig begabt und daher die vielseitigste Rasse in Aden. Ihre Hautfarbe reicht von bronze und braun bis blaß beige, ihre Einstellungen und Verhaltensmuster sind äußerst vielschichtig. Sie weisen in allen Bereichen durchschnittliche Fähigkeiten auf, sind härter als Faerkins und Goreaux aber schwächer als Juraks, Zwerge und Ferrane.

Juraks



Juraks sind riesige Kreaturen, und keine andere Rasse kommt ihnen in Stärke und schierer Gewalt nach. Sie haben dicke Haare, buschige Augenbrauen und zwei lange Stoßzähne, die aus ihren riesigen Kiefern herausragen. Trotz ihres Aussehens sind Juraks gerissen und für ihren Einfallsreichtum bekannt.

Rapaciane



Rapaciane, oder "Eidechsenmenschen", sind eine Rasse humanoider Eidechsen und nicht mit Ferranen zu verwechseln. Sie sind ungefähr so groß wie Menschen und an ihrer Farbe, ihrem Kamm und ihren Streifen zu erkennen. Rapaciane sind gewandte und gerissene Jäger, verfügen über außerordentliche Geschicklichkeit und Gesundheit, leiden aber unter geringer Willenskraft und mangelnder Intelligenz.

Geschlecht

Wählen Sie, ob Ihre Figuren männlich oder weiblich sein sollen. Das Geschlecht einer Figur hat keinerlei Einfluß.

Archetyp

Es stehen für eine Figur elf verschiedene Archetypen oder Beschäftigungen zur Verfügung. Jeder Archetyp ist mit bestimmten Fertigkeiten verbunden, die der Figur automatisch zugewiesen werden.

® Ranger ®
Primäre Fertigkeiten:
Schwert, Bogen
Sekundäre Fertigkeiten:
Heimlichkeit, Zaubern
Andere Fertigkeiten:
Akrobatik, Geheimnisse sehen

Ranger fühlen sich am wohlsten in der Wildnis, wo ihr Wissen und ihre Fertigkeit im Umgang mit Geschossen nicht zu übertreffen sind.

® Schurke ®
Primäre Fertigkeiten:
Fechten
Sekundäre Fertigkeiten:
Heimlichkeit, Akrobatik, Taschendieb, Schloß knacken
Andere Fertigkeiten:
Kampfsport, Messer

Schurken sind auf den überfüllten (und rentablen) Straßen der Städte zuhause, wo sie ihre Fertigkeiten als Taschendieb verfeinern und ihre Geschicklichkeit testen.

® Hexenmeister ®
Primäre Fertigkeiten:
Zaubern
Sekundäre Fertigkeiten:
Feuerwaffen, Fechten
Andere Fertigkeiten:
Stabwaffe, Xenologie

Hexenmeister haben die Mysterien der Magie ergründet und sind für ihren mächtigen Zauber und ihre umfassende Kenntnis entfernter Rassen und Kulturen bekannt.

® Freibeuters ®
Primäre Fertigkeiten:
Zaubern
Sekundäre Fertigkeiten:
Akrobatik, Heimlichkeit
Andere Fertigkeiten:
Feuerwaffen, Kampfsport, Messer

Die kalte Luft der Grünen See von Aden läßt das Herz eines Freibeuters höher schlagen. Ein Freibeuters ist mutig und abenteuerlustig und verfügt über die Eigenschaften eines Schurken und eines Kämpfers.

® Dieb ®
Primäre Fertigkeiten:
Messer
Sekundäre Fertigkeiten:
Heimlichkeit, Akrobatik, Taschendieb, redegewandt
Andere Fertigkeiten:
Feuerwaffen, Schloß knacken

Ein Dieb wird weder gern gesehen noch gern gehört und drückt sich daher schnell um die Ecke außer Sichtweite. Die unheimliche Anwendung von Heimlichkeit erlaubt es ihm, sich an einem Dutzend dösender Wächter vorbeizumogeln bzw. wenn er gefangen wird, sich durch Redegewandtheit aus einigen Engpässen zu befreien.

® Zauberer ®
Primäre Fertigkeiten:
Zaubern
Sekundäre Fertigkeiten:
Stabwaffe, Xenologie
Andere Fertigkeiten:
Händler

Zauberer, die über mehr Wissen als alle anderen Magier verfügen, besitzen ein größeres Zauberpotential als Hexenmeister, sind jedoch dafür schwächer im Nahkampf.

Statistiken

Statistiken stellen eine Zusammenfassung der natürlichen Fähigkeiten und Möglichkeiten der Figuren auf. Je höher die Punktzahl in der Statistik, desto größer die Möglichkeit der Figur in diesem Bereich. Zur Zusammenfassung einer Figur gehören folgende Informationen:

® Stärke (STÄ) ® Geschicklichkeit (GES)

® Intelligenz (INT) ® Willenskraft (WILL)

® Gesundheit (GES)

Bei der Auswahl der statistischen Werte für schnell erstellte Figuren können Sie zwischen Neu verteilen, Akzeptieren und Ablehnen wählen. Durch Auswahl der Option Neu verteilen werden neue statistische Werte auf Zufallsbasis erstellt. Gesundheits-, Mana- und Fertigkeitswerte werden dann entsprechend abgeändert.

Beim detaillierten Erstellen einer Figur entscheiden Sie über die Verteilung der verbleibenden statistischen Punkte. Jeder statistische Wert beginnt zwischen 3 und 20. Veränderungen des Grundwertes, die auf die Rasse der Figur zurückzuführen sind, werden automatisch eingerechnet. Der maximale Wert kann höchstens 9 Punkte über dem Grundwert der Figur liegen, es sei denn, er wird durch Magie oder Rasse in die Höhe getrieben. Juraks sind beispielsweise die einzigen Figuren, die eine Stärke von 21 haben können.

Stärke

Die Stärke ist ein Maß für Wirksamkeit im Kampf, d.h. körperliche Stärke, Muskelkraft und Kondition. Je höher die Stärke eine Figur, desto mehr Schaden kann sie hervorrufen und desto schwerere Waffen kann sie tragen. Für weitere Informationen siehe Abschnitt "Stärkeanforderungen" auf Seite 37. Aufgrund ihres zierlichen Körperbaus können Elfen, Faerkins und Goreaux keine außergewöhnliche Stärke erhalten.

Geschicklichkeit

Unter Geschicklichkeit fallen die Verteidigungsfertigkeiten einer Figur sowie die Möglichkeit, ihre Fertigkeiten schneller zu verbessern. Der Vorteil einer hohen Geschicklichkeit umfaßt auch höhere Treffgenauigkeit beim Feuern eines Bogens oder einer Waffe sowie die Tatsache, daß Gegner es schwerer finden, ein sich schnell bewegendes Ziel zu treffen. Nur Faerkins können bei Geschicklichkeit den Höchstwert von 21 erzielen.

Intelligenz

Intelligenz spielt eine Schlüsselrolle in den kampfunabhängigen und Zauberfertigkeiten einer Figur. Vor allem Zauberer müssen ein hohes Maß an Intelligenz besitzen, um ihr magisches Repertoire zu erlernen und anzuwenden. Insgesamt fallen unter Intelligenz auch Eigenschaften wie Gedächtnis, Logik und Lernfähigkeit. Alle wichtigen Rassen in Aden können das Zaubern erlernen, eine Figur mit einer hohen Intelligenz kann intelligente Fertigkeiten schneller lernen.

Willenskraft

Unter Willenskraft werden die Widerstandsfähigkeit gegen Magie sowie das Durchhaltevermögen des Willens gemessen. Figuren mit hoher Willenskraft können

sich den Zauberformen Schlafen, Krankheit, Verzaubern und Lähmen widersetzen.

Gesundheit
Unter Gesundheit werden Fitneß und körperliche Belastbarkeit der Figur gemessen. Ein hoher Wert in diesem Bereich erhöht auch die Anzahl der Gesundheitspunkte, welche die Figur erhält. Je mehr Gesundheitspunkte eine Figur aufweisen kann, desto schwieriger wird es, sie zu verletzen oder zu töten.

Andere Statistiken

- ® Gesundheitspunkte (GP)
- ® Manapunkte (MP)
- ® Erfahrungspunkte (ERF)
- ® Stufe (STU)
- ® Gold

Mit Hilfe von fünf weiteren Elementen (Gesundheitspunkte, Manapunkte, Erfahrungspunkte, Stufe und Gold) wird definiert, wie erfolgreich die Figur zu einem bestimmten Zeitpunkt ist. Im Gegensatz zu Rasse oder Klasse ändern sich diese Punkte in Abhängigkeit der Aktionen der Figuren (was sie tut oder was ihr zugefügt wird).

Gesundheitspunkte (GP)
Die Gesundheitspunkte dienen als Maß für den Schaden, dem eine Figur standhalten kann. Je mehr Punkte einer Figur zur Verfügung stehen, desto besser. Wenn eine Figur keine Gesundheitspunkte mehr hat, ist sie tot. Gesundheitspunkte können durch den Zauber Heilen oder im Laufe der Zeit zurückgewonnen werden, während die Figur sich umherbewegt.

Manapunkte (MP)
Mana, die Lebenskraft, die Aden regiert, nährt den von einer Figur ausgeübten Zauber. Manapunkte können nur im Laufe der Zeit zurückgewonnen werden, während die Figur sich umherbewegt.

Erfahrungspunkte (ERF)
Alle Figuren beginnen mit null Erfahrungspunkten, die sie sich aber durch wachsende Erfahrung verdienen können. Erfahrungspunkte werden für Siege gegen Monster und den erfolgreichen Einsatz von Fertigkeiten vergeben.

Stufe
Mit diesem Maß wird erfaßt, wieviel eine Figur gelernt hat. Die Stufe wird automatisch erhöht, sobald die Figur genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat. Zusammen mit der Erhöhung der Stufe einer Figur steigen auch ihre Gesundheits-, Fertigkeits- und Manapunkte sowie die Anzahl der verfügbaren Zauberformen. Die neuen Fertigkeitspunkte können eingesetzt werden, um bestehende Fertigkeiten zu verbessern oder neue zu entwickeln.

Gold
Es wird die verfügbare Goldmenge der Gruppe angegeben und nicht, wieviel jede einzelne Figur ausgeben kann. Diese Tatsache muß beim Einkauf neuer Ausrüstung berücksichtigt werden.

Fertigkeiten

Eine Figur verfügt insgesamt über zwanzig Fertigkeiten, die in kampfbezogen und kampfunabhängig unterteilt sind. Der Grundwert der einzelnen Fertigkeiten wird durch die Werte in den Kategorien Geschicklichkeit und Intelligenz bestimmt.

Der erfolgreiche Einsatz einer Fertigkeit wird im Abgleich mit der Fertigkeit des Gegners entschieden. Wendet eine Figur eine Fertigkeit mehrmals erfolgreich an, kann der prozentuale Wert dieser Fertigkeit entsprechend ansteigen.

Bei der detaillierten Erstellung einer Figur stehen für die verschiedenen Fertigkeiten insgesamt 100 Punkte zur Verfügung; zusätzlich können 500 Goldstücke für Waffen und Rüstung ausgegeben werden. Wenn eine Figur erstellt wird, dürfen einer Fertigkeit maximal 75 Punkte zugewiesen werden.

Kampfbezogene Fertigkeiten

Die grundlegende Chance einer Figur, ihre kampfbezogenen Fertigkeiten erfolgreich einzusetzen, wird durch ihren Geschicklichkeitswert bestimmt. Verfügt eine Figur nicht über Fertigkeitspunkte oder besitzt in diesem Bereich einen geringen Wert, entspricht die Erfolgschance dem Geschicklichkeitswert dieser Figur. Der Jurak Gonchar verfügt beispielsweise über eine Geschicklichkeit von 15, was bedeutet, daß alle Fertigkeiten auf Geschicklichkeitsbasis eine grundlegende Erfolgschance von 15% haben, selbst wenn er in einer Fertigkeit nur 3 Punkte besitzt. Sobald seine Fertigkeitspunkte seinen Geschicklichkeitswert übersteigen (also 16 oder mehr Punkte betragen), erhalten die Fertigkeitspunkte Vorrang.

Akrobatik
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, akrobatische und gymnastische Kunststücke durchzuführen, abzurollen, Stürze abzufangen, auszuweichen usw. Dank dieser Fertigkeiten erleidet die Figur geringeren Schaden durch Stürze.

Axt/Knüppel
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, kurze oder mittelgroße ungleichgewichtige Waffen, wie z.B. Akt, Knüppel, Schlegel oder Beil zu benutzen.

Bogen
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, Pfeil und Bogen, einschließlich kurzer Bogen, langer Bogen und Armbrust zu benutzen.

Zaubern
Jede der acht wichtigsten Rassen in Aden kann zaubern; es muß daher für die Figur nur die Fertigkeit Zaubern ausgewählt werden. Die Anzahl der Zauberformen, die eine Figur maximal kennen kann, ist von ihrer Intelligenz abhängig.

Fechten
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, eine Fechtwaffe, wie z.B. Rapier, kleines Schwert und Säbel zu benutzen. Eine Figur, die über die Fertigkeit Fechten verfügt, erhält mit diesen Waffen zusätzliche Parademöglichkeiten.

Feuerwaffen
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, Schießpulver und dampfgetriebene Waffen, wie z.B. Pistolen, Musketen und Sporenwerfer zu benutzen.

Messer
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, jegliche Art von Messer, Dolch oder Stilett zu benutzen.

Kampfsport
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, trainierte Faustschläge und Fußtritte einzusetzen. Die Figur kann einen Angriff mit beiden Händen genauso parieren wie mit einer Waffe, sowie die Schadensmenge erhöhen, die sie einem Feind zufügt. Eine Figur mit der Fertigkeit Kampfsport erhält zusätzliche Parademöglichkeiten.

Stabwaffe
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, sehr lange, ungleichgewichtige stabartige Waffen, wie z.B. Doppelbreitschwert, Hellebarde und Spetum zu benutzen.

Schild
Diese Fertigkeit erhöht den Verteidigungsbonus der Figur bei feindlichen Angriffen. Bei einer hoher Fertigkeitsprozentzahl setzt die Figur zusätzlich anstatt einer Parade einen Block ein und kann dem Gegner mit einem Schildschlag größeren Schaden zufügen.

Versteckon
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, sich im Scratten zu verstecken und Gegner von hinten zu erstechen.

Schwert
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, eine lange drei- oder vierschneidige Waffe zu benutzen.

Kampfunabhängige Fertigkeiten

Alle kampfunabhängigen Fertigkeiten sind vom Intelligenzwert der Figur abhängig. Je intelligenter die Figur, desto höher sind ihre grundlegenden Erfolgschancen bei der entsprechenden Fertigkeit.

Da Fylo z.B. einen Intelligenzwert von 20 hat, verfügt er bei allen intelligenzabhängigen Fertigkeiten über eine grundlegende Chance von 20%, selbst wenn er in einer Fertigkeit nur 3 Punkte hat. Sobald seine Fertigkeitspunkte seinen Intelligenzwert übersteigen (also 21 oder mehr Punkte betragen), erhalten die Fertigkeitspunkte Vorrang.

Redegewandt
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, andere dazu zu überreden, Dinge zu tun, die ihren ursprünglichen Überzeugungen widersprechen.

Schloß knacken
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, Schlösser ohne Schlüssel zu öffnen.

Händler
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, erfolgreich zu handeln und Gegenstände zu günstigen Preisen zu erwerben.

Taschendieb
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, Rüstung, Waffen oder sonstige Gegenstände von ahnungslosen Geschäftsinhabern zu stehlen.

Geheimnisse sehen
Diese Fertigkeit erlaubt es der Figur, Türen oder Fallen in ihrer natürlichen Form zu sehen, egal ob sie verzaubert oder sonstwie verborgen wurden. Je größer diese Fertigkeit, desto leichter fällt es der Figur, versteckte Bereiche zu entdecken.

Xenologie
Diese Fertigkeit, die zu den nützlichsten überhaupt zählt, erlaubt es der Figur, während eines Kampfes Hintergrundinformationen über den Gegner zu erfahren. Zu diesen Informationen gehören maximale und aktuelle Gesundheitspunkte, Rüstung und verwundbare Stellen der Kreaturen. Je höher die Punktzahl der Figur in dieser Fertigkeit, desto zuverlässiger sind die Informationen.

Beachte: Um diese Fertigkeit während des Kampfes einzusetzen, rechts auf den Gegner klicken.

Zauberformen

Jede der acht wichtigsten Rassen in Aden kann zaubern, vorausgesetzt, für die Figur wurde die Fertigkeit Zaubern ausgewählt. Im folgenden werden die verschiedenen Zauber in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Um den Zauber ausüben zu können, ist jeweils eine bestimmte Anzahl von Manapunkten erforderlich. Um die Kraft des Zaubers zu erhöhen, können auch mehr Manapunkte verwendet werden. Um den Zauber zu erlernen, muß die betreffende Figur jedoch bei ihrer Fertigkeit Zaubern über die Mindestpunktzahl verfügen. Bonuszauber sind erhältlich wenn der Mindestwert der Zauberfertigkeitspunkte um einen Zusatzbetrag überschritten wird.

® Blitz

ZAUBERKOSTEN: 5 **VERSTÄRKUNGSKOSTEN**: 5
MINDESTWERT DER ZAUBERFERTIGKEIT: 1 **BONUS-ZUSATZBETRAG**: 50

WIRKUNGSBEREICH: Alle Kreaturen in unmittelbarer Nähe
WIRKUNG: Erstellt einen grellen blendenden Lichtblitz, der die Fertigkeiten der betroffenen Kreaturen im Kampf mindert.

® Blitzstrahl

ZAUBERKOSTEN: 8 **VERSTÄRKUNGSKOSTEN**: 4
MINDESTWERT DER ZAUBERFERTIGKEIT: 100 **BONUS-ZUSATZBETRAG**: 50

WIRKUNGSBEREICH: Eine gerade Linie
WIRKUNG: Sendet einen Elektrizitätsstrahl aus, der allen Monstern in seinem Weg mehrere Schadenspunkte zufügt. Je stärker der Zauber, desto größer der zugefügte Schaden.

® Eile

ZAUBERKOSTEN: 15 **VERSTÄRKUNGSKOSTEN**: 15
MINDESTWERT DER ZAUBERFERTIGKEIT: 110 **BONUS-ZUSATZBETRAG**: 50

WIRKUNGSBEREICH: Eine Figur
WIRKUNG: Erhöht die Angriffsanzahl und die Initiative einer Figur.

® Eisrakete

ZAUBERKOSTEN: 10 **VERSTÄRKUNGSKOSTEN**: 5
MINDESTWERT DER ZAUBERFERTIGKEIT: 125 **BONUS-ZUSATZBETRAG**: 50

WIRKUNGSBEREICH: Eine Kreatur
WIRKUNG: Erstellt eine gezackte Eisscholle, die mehrere Schadenspunkte durch Durchbohren und Kälte verursacht. Je stärker der Zauber, desto größer der zugefügte Schaden.

® Feuerball

Zauberkosten: 8 **Verstärkungskosten**: 8
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 110 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Alle Kreaturen in unmittelbarer Nähe
Wirkung: Erstellt eine magischen Flammensphäre, die Gegnern in unmittelbarer Nähe einen Schaden von mehreren Punkten zufügt. Je stärker der Zauber, desto größer der zugefügte Schaden.

® Feuer spucken

Zauberkosten: 20 **Verstärkungskosten**: 20
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 125 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Kreatur
Wirkung: Feuer spucken, eine der wirksamsten Zauberformen, spuckt Feuer wie ein Drache und fügt einer Kreatur in der Nähe der Gruppe zahlreiche Schadenspunkte zu. Je stärker der Zauber, desto größer der zugefügte Schaden.

® Gift kurieren

Zauberkosten: 6 **Verstärkungskosten**: 2
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 50 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Figur
Wirkung: Kuriert mehrere Giftschadenspunkte. Je stärker der Zauber, desto höher die geheilte Punktzahl.

® Giftpfeil

Zauberkosten: 8 **Verstärkungskosten**: 6
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 100 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Kreatur
Wirkung: Ein magischer Pfeil, der pro Stufe des Zaubernden zahlreiche Giftschadenspunkte verursacht, Je stärker der Zauber, desto größer der zugefügte Schaden.

® Heilen

Zauberkosten: 75 **Verstärkungskosten**: 2
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 1 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Figur
Wirkung: Heilt eine Figur von mehreren Schadenspunkten. Je stärker der Zauber, desto höher die geheilte Punktzahl.

® Hilfe

Zauberkosten 16 **Verstärkungskosten**: 8
Mindestwert Der Zauberfertigkeit100 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Die Gruppe
Wirkung: Heilt alle Figuren von mehreren Schadenspunkten im Nahkampf, allen Krankheitsschäden und kuriert Gift. Je stärker der Zauber, desto höher die geheilte Punktzahl.

® Langsam

Zauberkosten: 8 **Verstärkungskosten**: 8
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 90 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Gruppe von Kreaturen
Wirkung: Senkt die Bewegungen der Kreaturen, ihre Angriffsanzahl und ihre Initiative. Je stärker der Zauber, desto größer die Erfolgschancen.

® Malstrom

Zauberkosten: 40 **Verstärkungskosten**: 20
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 200 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Alle Kreaturen in unmittelbarer Nähe
Wirkung: Erstellt einen wirbelnden Wassertrichter, der mehrere Schadenspunkte durch Zertrümmern und Elektrizität verursacht. Je stärker der Zauber, desto größer der zugefügte Schaden.

® Magische Barriere

Zauberkosten: 20 **Verstärkungskosten**: 4
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 130 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Die Gruppe
Wirkung: Erhöht den Rüstungsschutz aller Figuren um 1. Ein Manit-Kettenhemd mit einem Rüstungsschutz von 8 gegen durchbohrende Waffen z.B. erhält dann einen Rüstungsschutz von 9 gegen durchbohrende Waffen.

® Manastrahl

Zauberkosten: 3 **Verstärkungskosten**: 3
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 1 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Kreatur
Wirkung: Erstellt einen magischen Strahl, der immer sein Ziel trifft und mehrere Schadenspunkte verursacht. Je stärker der Zauber, desto größer der zugefügte

Schaden.

® Mystisches Netz

Zauberkosten: 6 **Verstärkungskosten**: 4
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 1 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Kreaturen in unmittelbarer Nähe
Wirkung: Der Zaubernde webt ein magisches Netz, das die Kreaturen für mehrere Runden unbeweglich macht.

® Rüstung

Zauberkosten: 2 **Verstärkungskosten**: 8
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 1 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Figur
Wirkung: Erhöht die Widerstandsfähigkeit der Rüstung einer Figur um 1 gegen schneiden, durchbohren oder zertrümmern für eine Minute pro Stufe des Zaubernden.

® Säurepfeil

Zauberkosten: 2 **Verstärkungskosten**: 2
Mindestwert Der Zauberfertigkeit: 80 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Kreatur in unmittelbarer Nähe
Wirkung: Erstellt einen magischen Pfeil mit Säurespitze, der unbeirrt sein Ziel erreicht. Je stärker der Zauber, desto größer der zugefügte Schaden.

® Säureregen

Zauberkosten: 10 **Verstärkungskosten**: 10
Mindestwert Der Zauberfertigkeit: 120 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Alle Kreaturen in unmittelbarer Nähe
Wirkung: Erstellt eine brennende Säurewolke, die mehrere Säureschadenspunkte verursacht. Je stärker der Zauber, desto größer der zugefügte Schaden.

® Schlafen

Zauberkosten: 4 **Verstärkungskosten**: 4
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 1 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Beliebige Monstergruppe in unmittelbarer Nähe
Wirkung: Schickt eine Gruppe von Kreaturen in den Schlaf. Je stärker der

Zauber, desto höher die Erfolgschancen.

® Stärke

Zauberkosten: 2 **Verstärkungskosten**: 2
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 1 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Figur
Wirkung: Fügt pro Stufe des Zaubernden für eine Minute 1 Stärkepunkt hinzu.

® Tod

Zauberkosten: 20 **Verstärkungskosten**: 20
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 125 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Kreatur
Wirkung: Versucht, einer Kreatur die Lebensessenz zu entziehen. Je stärker der Zauber, desto größer die Erfolgschancen.

® Tote erwecken

Zauberkosten: 50 **Verstärkungskosten**: 2
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 200 **Bonus-Zusatzbetrag**: 100

Wirkungsbereich: Eine Figur
Wirkung: Erweckt eine Figur wieder zum Leben, aber senkt ihre Gesundheit permanent um einen Punkt. Je stärker der Zauber, desto mehr Punkte werden geheilt, nachdem die Figur wieder zum Leben erweckt wurde.

® Verbannen

Zauberkosten: 16 **Verstärkungskosten**: 10
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 100 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Kreatur
Wirkung: Versucht, eine Kreatur der Nacht in die Niederwelt zu verbannen. Je stärker der Zauber, desto größer die Erfolgschancen.

® Verzaubern

Zauberkosten: 6 **Verstärkungskosten**: 6
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 50 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Kreatur
Wirkung: Läßt eine Kreatur glauben, sie kämpft auf der Seite der Figur und greift

daher andere Kreaturen an. Je stärker der Zauber, desto größer die Erfolgschancen.

® Wirbelwind

Zauberkosten: 30 **Verstärkungskosten**: 15
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 175 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Alle Kreaturen im Kampf oder in unmittelbarer Nähe
Wirkung: Der Zaubernde erzeugt einen kleinen Tornado, der Kreaturen in der Nähe umwirft und ihnen zahlreiche Schadenspunkte zufügt. Je stärker der Zauber, desto größer der zugefügte Schaden.

® Zerstreuen

Zauberkosten: 4 **Verstärkungskosten**: 4
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 1 **Bonus-Zusatzbetrag**: 75

Wirkungsbereich: Eine Figur
Wirkung: Beraubt ein Gruppenmitglied seiner magischen Kräfte.

® Zerstückeln

Zauberkosten: 14 **Verstärkungskosten**: 8
Mindestwert der Zauberfertigkeit: 150 **Bonus-Zusatzbetrag**: 50

Wirkungsbereich: Eine Kreatur
Wirkung: Versucht, die Lebenskraft einer Kreatur zu zerstreuen und sie zu töten. Je stärker der Zauber, desto größer die Erfolgschancen.

Ausrüstung

Ausrüstungsgegenstände wie Rüstung und Waffen können als Schatz gefunden oder von den Händlern in einem der drei Geschäfte gekauft werden. Links auf die Pfeilspitzen klicken, um die Liste der verfügbaren Ausrüstung durchzublättern, dann links auf den gewünschten Ausrüstungsgegenstand klicken. Die Kosten werden automatisch abgezogen. Detailliert erstellte Figuren erhalten ein Anfangsbudget von 500 Goldstücken.

Rüstung

Die Rüstung schützt die Figuren vor verschiedenen Schadensarten. Je besser die Rüstung, desto größer der Schutz für die Figur. Rüstung mit einer Einstufung von 6 kann 1 - 6 Schadenspunkte abwehren (blockieren). Einige Rüstungen haben jedoch unterschiedliche Schutzeinstufungen für unterschiedliche Schadenstypen. Kettenpanzer sind beispielsweise wirksamer gegen Waffen, die Schnittschäden verursachen, und weniger wirksam gegen durchbohrende oder zertrümmernde Waffen.

Rüstungstabelle

SCHILD	VERTEIDIGUNGSBONUS	PREIS	GEWICHT	MINIMALST
Kleiner runder Schild	10	50	2	5
Mittlerer Schild	40	500	16	13
Runder Schild	30	200	12	11
Kleiner Schild	20	100	8	7
Turmschild	50	1000	30	18

RÜSTUNG	DURCHBOHREN	SCHNEIDEN	ZERTRÜMMERN	PREIS	GEWICHT
Pelzhemd	1	1	1	40	8
Pelzhose	1	1	1	20	2
Pelzkappe	1	1	1	10	1
Pelzstiefel	1	1	1	10	1
Lederhemd	2	2	2	150	12
Lederhose	2	2	2	65	4
Lederstiefel	2	2	2	20	1
Lederkappe	2	2	2	20	1
Ringhemd	1	4	2	500	25
Ringhose	1	4	2	250	15
Kettenhemd	3	4	2	1000	25
Kettenhose	3	4	2	450	15
Kettenhaube	3	4	2	100	4
Plattenbrustpanzer	6	6	6	2500	45
Plattenbeinpanzer	6	6	6	1750	25
Topfhelm	6	6	6	200	5
Großer Helm	7	7	7	400	6

RÜSTUNG	DURCHBOHREN	SCHNEIDEN	ZERTRÜMMERN	PREIS	GEWICHT
Mithril-Kettenhemd	4	5	3	10000	12
Mithril-Kettenhose	4	5	3	4500	7
Mithril-Kettenhaube	4	5	3	1000	2
Mithril-Plattenbrustpanzer	7	7	7	25000	21
Mithril-Plattenbeinpanzer	7	7	7	17500	10
Mithril-Topfhelm	7	7	7	2000	3
Großer Mithrilhelm	8	8	8	4000	3
Manit-Kettenhemd	8	9	7	100000	25
Manit-Kettenhose	8	9	7	45000	15
Manit-Kettenhaube	8	9	7	10000	4
Manit-Plattenbrustpanzer	10	10	10	250000	45
Manit-Plattenbeinpanzer	10	10	10	175000	25
Manit-Topfhelm	10	10	10	20000	5
Großer Manithelm	11	11	11	40000	6

Waffen/Waffenschaden

In Thunderscape gibt es mehrere unterschiedliche Schadensarten, die von einer Waffe oder durch Magie verursacht werden können. Feuer, Kälte und Elektrizität verursachen direkte Schäden, während Säure und Gift kontinuierliche Schäden verursachen, d.h. sie wirken sich nach dem Kampf auf die Figuren aus. Im allgemeinen erfahren die Figuren drei Hauptschadensarten durch Rüstung und Waffen.

Durchbohren

Durchbohren verdoppelt den Schaden der Waffe, nachdem sie sich durch die Rüstung des Ziels gebohrt hat.

Schneiden

Schneiden erhöht den Schaden der Waffe um weitere 50%, nachdem sie durch die Rüstung geschnitten hat.

Zertrümmern

Bruchschaden verursacht den Normalschaden einer Waffe, nachdem die Rüstung zertrümmert wurde.

Maximaler Schaden

Jede Waffe ist mit einer Schadensobergrenze belegt. Dieser Wert ist von der Stärke der Figur unabhängig.

Stärkeanforderungen

Für jede Waffe gibt es eine gewisse Stärkeanforderung, der die Figur genügen muß, wenn sie verhindern will, daß das Schadenspotential der Waffe eingeschränkt wird. Eine Figur mit einer Stärke von 9, die ein Breitschwert (Stärkeanforderung von ST = 10) schwingt, muß eine Schadenseinbuße von 1 hinnehmen. Erwirbt die Figur im Laufe der Zeit eine Stärke, die über den Mindestanforderungen für diese Waffe liegt, erhält sie Zusatzpunkte beim durch diese Waffe verursachten Schaden. Eine Figur mit einer

Stärke von 13 kann beispielsweise das gleiche Breitschwert einsetzen und erhält drei zusätzliche Schadenspunkte. Dabei ist jedoch zu beachten, daß jede Waffe unabhängig von der Stärke der Figur mit einer Schadensobergrenze belegt ist.

Waffentabelle

Schwerter

WAFFENNAME	SCHADEN	MAX. SCH.	ART	ST	HÄNDE	PREIS	GEWICHT
Bastardschwert	5-15	20	Schneiden	11	2	250	8
Breitschwert	4-9	16	Schneiden	10	1	400	4
Korbgriffsäbel	3-18	25	Schneiden	15	2	2000	10
Krummschwert	7-12	18	Schneiden	14	1	900	8
Doppelbreitschwert*	1-6	10	Durchbohren	10	1	300	3
Kama	5-10	18	Schneiden	13	1	650	4
Katana	3-13	22	Schneiden	12	1	3000	5
Khopesh	5-10	15	Schneiden	14	1	250	7
Langes Schwert	2-12	18	Schneiden	11	1	500	4
Orientsäbel	3-8	14	Schneiden	8	1	250	4
Kurzes Schwert*	1-6	12	Schneiden	8	1	75	3
Beidhändiges Schwert	4-24	30	Schneiden	17	2	2500	15

Fechtwaffen

WAFFENNAME	SCHADEN	MAX. SCH.	ART	ST	HÄNDE	PREIS	GEWICHT
Machete	5-10	17	Schneiden	11	1	1500	4
Degen	2-7	12	Durchbohren	8	1	200	2
Florett	2-7	12	Durchbohren	6	1	350	2
Rapier^	3-8	14	Schneiden	8	1	800	2
2-7	14		Durchbohren	8	1	800	2
Säbel	4-9	15	Schneiden	9	1	500	2
Kleines Schwert*	1-6	8	Durchbohren	5	1	100	1

Messer

WAFFENNAME	SCHADEN	MAX. SCH.	ART	ST	HÄNDE	PREIS	GEWICHT
Dolch*	1-5	8	Durchbohren	6	1	50	1
Stichdolch*	1-4	7	Durchbohren	6	1	20	1
Messer*	1-3	6	Durchbohren	6	1	10	1
Krummdolch*	4-9	16	Schneiden	12	1	1500	2
Main-Gauche*	1-6	10	Durchbohren	7	1	100	1
Stilett*	2-7	10	Durchbohren	8	1	500	1

Äxte/Knüppel

WAFFENNAME	SCHADEN	MAX. SCH.	ART	ST	HÄNDE	PREIS	GEWICHT
Kampfaxt	2-12	18	Schneiden	11	1	1000	7
Kampfknüppel	3-18	25	Zertrümmern	15	2	1500	17
Keule	1-6	10	Zertrümmern	6	1	10	2
Dreschflegel	2-12	18	Zertrümmern	11	1	500	6
Große Axt	4-24	30	Schneiden	17	2	2500	17
Großer Hammer	4-24	30	Zertrümmern	17	2	2000	18
Handaxt	1-4	10	Schneiden	6	1	20	2
Weidmannsaxt	2-10	16	Schneiden	10	1	800	5
Knüppel	4-9	14	Zertrümmern	9	1	200	4

Schlegel	5-30	40	Zertrümmern	18	2	2500	20
Morgenstern	2-14	22	Zertrümmern	13	1	800	6
Pickelkeule	2-7	12	Zertrümmern	8	1	40	3
Beidhändige Axt	6-16	22	Schneiden	15	2	1500	15
Kriegshammer^	2-11	18	Zertrümmern	10	1	600	6
	3-8		Durchbohren				

Stabwaffen

WAFFENNAME	SCHADEN	MAX. SCH.	ART	ST	HÄNDE	PREIS	GEWICHT
Pike^	2-14	18	Schneiden	13	2	1500	12
	3-8		Durchbohren				
Bardenschwert^	2-12	14	Schneiden	10	2	400	7
	2-7		Durchbohren				
Doppelbreitschwert^	3-18	23	Schneiden	14	2	1800	8
	2-12		Durchbohren				
Hellebarde	4-24	30	Schneiden	17	2	2000	16
Langer Speer	4-9	18	Durchbohren	11	2	500	8
Militärgabel	3-8	12	Durchbohren	10	2	300	7
Bauernspieß	3-8	10	Zertrümmern	8	2	20	4
Sense	3-13	15	Schneiden	13	2	250	7
Speer	3-8	10	Durchbohren	10	2	150	5
Spetum	3-8	15	Durchbohren	11	2	400	7
Dreizack	3-18	22	Durchbohren	14	2	2500	5

Bogen

WAFFENNAME	SCHADEN	MAX. SCH.	ART	ST	HÄNDE	PREIS	GEWICHT
Kompositbogen	4-9	9	Durchbohren	12	2	1000	3
Kristallbogen	5-20	20	Durchbohren	16	2	25000	3
Schwere Armbrust	2-12	12	Durchbohren	9	2	1500	14
Leichte Armbrust	2-7	7	Durchbohren	9	2	200	7
Langer Bogen	3-8	8	Durchbohren	11	2	300	3
Kurzer Bogen	1-6	6	Durchbohren	9	2	100	2
Schleuder	1-4	4	Zertrümmern	8	2	50	1

Feuerwaffen

WAFFENNAME	SCHADEN	MAX. SCH.	ART	ST	HÄNDE	PREIS	GEWICHT
Handkanone	5-15	15	Durchbohren	14	2	10000	18
Handgewehr	2-7	7	Durchbohren	10	2	600	4
Muskete	2-12	12	Durchbohren	12	2	5000	13
Selbstgebastelte Pistole	1-5	5	Durchbohren	9	2	400	2

Dampfgetriebene Waffen

WAFFENNAME	SCHADEN	MAX. SCH.	ART	ST	HÄNDE	PREIS	GEWICHT
Auto-Armbrust	6-21	21	Durchbohren	14	2	2000	10
Zündnadelpistole	1-2	2	Durchbohren	12	2	1500	2
Sporenwerfer	0	0	Zauberwirkung	10	2	1000	10
Dampfschleuder	3-18	18	Zauberwirkung	14	2	1000	10

* Waffen, die tragbar sind und in Verbindung mit anderen Waffen für Doppelangriffe verwendet werden können.
^ Waffen, die zwei Schadensarten verursachen können.

BESTIARIUM

Kreaturen der Nacht, so dachte man einst, kommen nur in Märchen oder Alpträumen vor. Doch während der Sonnenfinsternis namens "Verdunkelung" wurden diese Kreaturen zum Leben erweckt und stiften nun Chaos in allen Bereichen von Aden. Diese Kreaturen gibt es in allen Formen und Größen, einige sind intelligent, andere verstecken sich und schlagen aus dunklen Schatten heraus zu, aber alle sind zweifellos böse.

Alptraum

Eine beliebte Legende besagt, daß der Geist der Toten auf schwarzen Pferden mit Feuerflügeln in das Leben nach dem Tod befördert wurde. Nach der Verdunkelung wurde diese Legende in Form der schwarzen Pferde namens "Alptraum" zum Leben erweckt. Sie schwingen sich vom nächtlichen Himmel und greifen Abenteurer aus dem Hinterhalt an, ihre feurigen Flügel verbrennen dabei alles, was sie berühren. Wenn Alpträume in großen Zahlen auftreten, sind sie praktisch unbesiegbar.

Dämon

Auch die Dämone von Aden waren einst nur in Märchen zuhause, von sie schnell von Rittern in glänzenden Rüstungen bezwungen wurden. Während der Verdunkelung jedoch wurden diese mythologischen Dämone, wie viele andere Erscheinungen aus Alpträumen auch, zum Leben erweckt. Dämone sind einzigartig aufgrund der Tatsache, daß sie von den magischen Feuern um die Stadt Regorra an der Brennenden Küste einberufen werden. Am Skelon-Paß herrschen drei Dämonenarten vor: Schatten, Rauch und Feuer. Gerüchte besagen, daß die größeren Dämonenarten in den tiefsten und dunkelsten Gängen lauern, wo sie darauf warten, die Arglosen aus dem Hinterhalt zu überfallen.

Dampfgolem

Dampfgolems sind magische Konstruktionen, die von Mechamagiern gebaut wurden, um als Wächter und Bauhandwerker eingesetzt zu werden. Ihre unermüdliche Anstrengung und enorme Stärke machten sie sehr nützlich, doch nach der Verdunkelung verloren die Mechamagier die Kontrolle. Dampfgolems wüten nun durch Zerstörung und Chaos und greifen alles an, was sich ihnen in den Weg stellt.

Der Gefallene

In Aden wird nichts mehr gefürchtet als die Zauberer, die den Versuchungen der Verdunkelung erlegen waren. Diese Kreaturen sind von ihrer gesamten Anmut und ihrem Glauben abgefallen, daher auch der Name "Gefallene", und suchen nun nach Möglichkeiten, den Rest der Welt zu korrumpieren. Aufgrund ihres inneren Zustands ist ihr Fleisch dahingeschmolzen, was nun anderen den Blick auf das

freigibt, was sie wirklich sind: Abscheulichkeiten.

Dragonette

Obwohl es sich bei Dragonetten um kleinere Cousinen von Drachen handelt, sind sie trotzdem bemerkenswerte Kreaturen, die ihre Bauten in fast allen Gebirgsregionen von Aden graben. Aufgrund ihrer besonderen Stärke, ihrer Gesundheit und ihrer Schuppenpanzer bilden Dragonetten oft die vordersten und zerstörerischsten Reihen der angreifenden Kreaturen der Nacht.

Dunkler Ferran

Bei den Kreaturen der Nacht sind Ravener und Satyre besonders bekannt für ihre unstillbaren Blutgelüste. Diese Kreaturen waren Ferrane, die von der Verdunkelung korrumpiert wurden. Ravener verfügen im allgemeinen über wenig Intelligenz und mittlere Stärke, greifen Abenteurer jedoch direkt an. Satyre dagegen sind intelligenter und sind berüchtigt für ihr Planen und Ausführen von tödlichen Attacken.

Dunkler Zwerg

Seit der Verdunkelung werden Zwerge, die sich der Verführung der ewigen Macht unterworfen haben, "dunkle Zwerge" genannt. Nachdem die Zwerge korrumpiert worden waren, verließen sie ihre Berghäuser und sind nun dem Ziel verfallen, soviel Haß und Furcht wie möglich zu verbreiten. Dunkle Zwerge tragen dicke Rüstung, schwingen eine Hand- oder Weidmannsaxt; einige von ihnen treten als zaubernde Shamane auf.

Gargoyle

Wie bei den meisten Kreaturen der Nacht wurde auch den Gargoyles durch die Verdunkelung Leben eingehaucht. Sie waren einmal nichts weiter als einfache Steindekorationen, welche die Zitadellen und Türme von Aden zierten. Nun schwingen sie vom mitternächtlichen Himmel herab und schlagen die Arglosen mit ihren mächtigen Granitfäusten.

Gespenst

Die genauen Ursprünge der Gespenster sind ein Geheimnis, aber man glaubt, daß es sich bei ihnen um ehemalige Bürger einer Stadt handelt, dessen böse Herzen und Machthunger sie zerstörte. Gespenster sind verdrehte und wahnsinnige untote Kreaturen, deren Verlangen nach dem Bösen unstillbar ist.

Kanalratte

Vier Jahre nach der Verdunkelung entschied der Herrscher von Urbana, Fürst Urbane, daß die in den Abwasserkanälen lebenden Ratten von den Kreaturen der Nacht korrumpiert worden waren. Seine Zauberer erzeugten ein Gift, daß die Ratten mutierte, statt sie wie geplant zu töten. Viele Ratten starben, aber andere entwickelten unermeßliche Kräfte und größere Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz. Einige Male krochen ganze Verminhorden aus ihren Bauten unter der Erde und plagten mehrere Städte. Vermins befallen oft Keller, Höhlen und Abwasserkanäle.

Made/Wurm

Von den im Boden lebenden Kreaturen, die von der Verdunkelung betroffen wurden, sind Maden und Würmer auf eine gigantische Größe angewachsen. Ihr größeres Nahrungsbedürfnis hat sie nun auf die Friedhöfe von Aden getrieben, wo sie Leichen befallen und sie von innen nach außen ausfressen. Riesenmaden sind auch bekannt dafür, daß sie Abwassersysteme befallen und es heißt auch, daß sie stark genug sind, einen Menschen durch ein Kanalgitter zu ziehen.

Mantiskrieger

Die Küsten des Ozeans der Heiterkeit waren einst eine Augenweide. Seit der Verdunkelung jedoch haben sich die Gezeiten blutrot verfärbt, und die Küstengebiete wurden von Mantiskriegern heimgesucht. Diese Kreaturen sollen einmal einfache Insekten gewesen sein. Mantiskrieger fordern jeden zum Kampf, der es wagt, ihr Gebiet zu betreten.

Oger

Ogerclans leben tief in den Bergregionen von Aden, wo sie weiterhin ihrem Motto "Macht schafft Recht" folgen. Aufgrund dieser Tatsache werden Oger von anderen Rassen als dominant, machthungrig und brutal beschrieben. Oger benutzen üblicherweise Keulen, um ihre Gegner "weichzuklopfen", einige führen auch Handkanonen.

Riesenbiene

Riesenbienen aus dem Krabbelnden Dschungel wurden einmal von Kyaniten wegen ihrer 18 cm-langen Stachel gezüchtet. Seit der Verdunkelung sind diese Bienen jedoch besitzergreifender und aggressiver geworden und laben sich lieber an frischem Fleisch als an Pollen. Jeder Stich durch den Stachel der Riesenbiene kann Abenteurern ohne Rüstung ernsthaften Schaden zufügen, und Gerüchten zufolge wurden Schwärme von Riesenbienen im nördlichen Land gesichtet, wohin sie sich auf der Suche nach größerer Beute ausgedehnt haben.

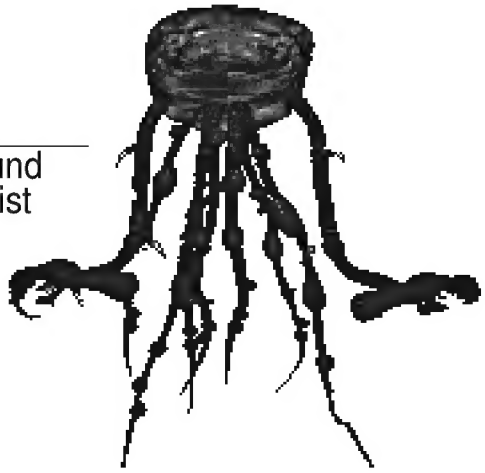
Riesenskorpion

Tief in der Zerklüfteten Wüste liegt ein geheimnisvolles Tal, in dem sich nach der Verdunkelung Erdhaufen gebildet haben. Viele Abenteurer aus der nahegelegenen Stadt Trubbs reisten dorthin, um Erkundigungen einzuziehen, kehrten jedoch niemals zurück. Man sagt, ein einsamer Abenteurer sei einmal halb tot zurückgekehrt, sein Körper mehrere Male durchlöchert von einer vergifteten Waffe von der Größe einer Menschenfaust. Bevor er starb, murmelte er etwas von einem Riesenskorpion.

Schattenkatze

Von allen Schattenkatzen haben nur Bergkatzen ihren natürlichen Lebensraum in Aden. Die anderen beiden Schattenkatzenarten, die Höllenkatze und der Grimalkin, sind zweifelhaften Ursprungs. Höllenkatzen sind aus der Asche der Brennenden Küste auferstanden, bei Grimalkins handelt es sich um einst vertraute Wesen, die korrumpiert wurden, aber zum Großteil die Zauberfertigkeiten ihrer Herren bewahrt haben.

Schwimmendes Gehirn

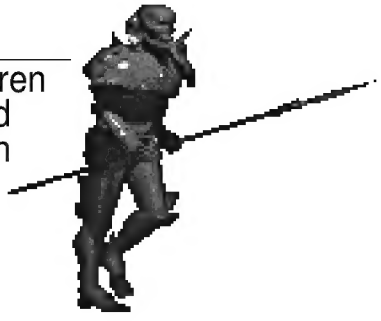


Niemand weiß, woher die schwimmenden Gehirne kommen und wer sie, falls überhaupt, sich ausgedacht oder kreiert hat. Es ist jedoch bekannt, daß diese magischen Kreaturen für die Zaubernden eine ernsthafte Bedrohung darstellen. Einige nehmen an, daß sich hinter diesen Kreaturen der Verstand von längst verstorbenen Zauberern verbirgt, deren Willenskraft so stark war, daß der Tod sie nicht hinwegraffen konnte.

Skelett

Seit der Verdunkelung haben Geisterbeschwörer oft die Überreste der Toten verzaubert, um vertrauensselige Diener zu schaffen, die Befehlen Folge leisten und sie nicht mit Fragen stören. Diese animierten Skelette haben auf geheimnisvolle Weise große Stärke und Intelligenz erlangt und sind ihren Meistern entkommen. Es heißt, sie durchsuchen Friedhöfe und Schlachtfelder, um ihre Reihen mit weiteren Skeletten zu füllen.

Skelettkrieger



Viele Ritter des Strahlenden Ordens sind in Kämpfen mit den Kreaturen der Nacht umgekommen. Viele der Ritter mit Zweifeln im Herzen sind aus dem Grab als Skelettkrieger zurückgekehrt. Skelettkrieger tragen noch die Rüstung des Strahlenden Ordens und die Waffen, mit denen sie starben.

Steineidechse

Steineidechsen, die tief im dunklen Wald leben, gab es einst nur in Märchen. Nach der Verdunkelung wurden Gerüchte laut, daß kleine drachenartige Wesen in den rauhen Schluchten der Verkohlten Gipfel gesichtet wurden. Mehrere Bergwerksdörfer nährten alsbald das Gerücht und erzählten, daß ihr Vieh und manchmal auch Wachtposten mitten in der Nacht verschwanden.

Troll

Vor der Verdunkelung waren Trolle in ganz Aden verstreut und wurden als dämliche Rauhbeine betrachtet. Nach der Verdunkelung wurden sie jedoch unberechenbarer und wilder, fast als ob sie unsagbare Handlungen ausführten und von unsichtbaren Kräften dazu getrieben wurden. Ihre spektakulärste Eigenschaft besteht darin, daß sie sich schnell wieder von Schaden erholen können, indem sie natürliche Elemente wie Sand, Schmutz oder Steine zu sich nehmen.

Zombie

Seit der Verdunkelung hat sich die Schönheit Adens größtenteils ins Gegenteil verkehrt, an vielen Orten treiben die Kreaturen der Nacht und ihre untoten Zombiesklaven ihr Unwesen. Zombies, im Gegensatz zu Skeletten, sind die magisch animierten Leichen einer beliebigen Kreatur und können ihren Gegnern Krankheiten zufügen.

MITWIRKENDE

Produzent	Carl C. Norman
Stellvertretender Produzent	Jeff Shotwell
Leitender Programmierer	Russ Brown
Programmierer	Keith Brors, Mike Coustier
Handbuchverfasser	Jonathan Kromrey
Handbuchredakteur	Mark Whisler
Künstlerische Leitung	Maurie Manning
Künstler	Diane Duffey, Danté Fuget, Gennady Krakovsky, Ben Rush, Marcia Bateman Walker
Zusätzliche künsterlische Unterstützung	Cygnus, Multi Media Prod. Inc., Viewpoint, Tom Wahl
Leitender Drehbuchautor	Chris Carr
Drehbuchautoren	Ben Cooley, Adam Isgreen
Drehbuchunterstützung	Kelly Calabro, Brandon Harris, Cyrus Harris, Don McClure
Off-Kommentarleitung	Tim August, August Creative Services
Stimmen	Cynthia Dee, Brian Russell, Tri, J.S. Gilbert, Cherie Herzog, Jim Earl, Shadow Phredd, Wally Fields, Dianne Nola, Stephan D. Bugaj
Aufnahmestudio	Music Annex Recording Studios
Musikkomposition	Rick Rhodes, Danny Pelfrey, Rhodes Communication
Audioprogramm- direktor	Ralph Thomas
Audioprogramm-techniker	Ron Calonje, Maurice Jackson
Zusätzliche	John Miles AIL sound drivers, Ralph Thomas MEL sound API Audiounterstützung Digidesign, OSC, Adobe, L8r The Audio Weasels
Datenmanager	Caron White
Produktprüfungsmanager	Glen Cureton
Produktprüfungsleitung	Jason Ray/Doug Peters
Produktprüfer	Bryan Cooley, Jeremy Dang, Jeff Jobe, Anathea Lopez, Joshua O'Bryan, Jeff Peña, John Peña, Richard Wagenet, Judy Weller, Bill White
Projektunterstützung	Lee Crawford, Jason Dawdy, John Ross
Graphisches Design & DTP	Louis Saekow Design: Leedara Zola, Dave Boudreau

Besonderer Dank geht an : Shane Lacy Hensley, Shadow Phredd, John Miles und Tom Wahl

Gehen Sie auf Nummer sicher und schauen Sie sich nach weiteren Neuerscheinungen (Computerspiele, Geschichten, Rollenspiele, Sammelkartenspiele) und anderen aufregenden Produkten um, die in der World of Aden spielen!

WAS TUN WENN SIE EINE SCHADHAFTE CD ODER DISKETTE HABEN

Jedes Spiel wird vor der Freigabe ausgiebig getestet. Dabei hoffen wir, alle etwaigen Fehler im Programm zu entdecken und zu beheben. Wegen der komplexen Art der Simulationen kann es jedoch vorkommen, daß Programmfehler erst nach der Veröffentlichung des Produkts entdeckt werden. Außer Programmfehlern gibt es gelegentlich Probleme mit dem Datenträgermedium. Wir haben die branchenübliche Fehlerquote von 1-2% der kopierten CD. Bevor Sie jedoch davon ausgehen, daß die CD/Diskette schadhaft ist, prüfen Sie Ihr Laufwerk. Bis zu 95% aller als schadhaft zurückgesandten CD/Disketten funktionieren normal mit unseren Computersystemen. Oft liegt das Problem an einem Laufwerk, das auf Ausrichtung oder Geschwindigkeit geprüft oder gereinigt werden muß.

Ist Ihre CD schadhaft, schicken Sie bitte nur die CD zurück an unsere Kundendienstabteilung (behalten Sie alle anderen Teile) und legen Sie eine Beschreibung des Problems bei. Nach Erhalt des schadhaften Trägers schicken wir Ihnen einen Ersatz.

Sollten Sie einen Fehler im Programm entdecken, schicken Sie bitte Ihre CD und etwaige Disketten mit Ihren gespeicherten Spielen an unsere Kundendienstabteilung zusammen mit einer Beschreibung, an welchem Punkt im Spiel der Fehler auftrat. Nach Korrektur des Programmfehlers schicken wir Ihnen eine aktualisierte CD zu.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Sollten Sie technische Schwierigkeiten mit dieser Software haben, etwa, daß das Programm abstürzt, wenden Sie sich bitte an unseren technischen Support:

Adresse: Technical Services, Mindscape International Ltd, Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex, RH15 9PQ, England.

Telefon: 00 44 1444 239600

Fax: 00 44 1444 248996

Geschäftsstunden: 9.30 bis 13.00 und 14.00 bis 16.30 (Westeuropäische Zeit) Montag bis Freitag. Leider könnnen wir Ihnen nur technische Hinweise und keine Spielhilfen geben.

”1995 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.
Uses Smacker Video Technology. Copyright © 1994 by Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.